РС ИГРЫ: МЕЧ И МАГИЯ – ИЗУЧАЕМ БЫЛОЕ И ГРЯДУЩЕЕ СЕРИАЛА

ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

РС ИГРЫ

05 МАЙ

#05(89) 2 ЕМАЯ ЦЕНА: 250 РУБЛЕЙ

СТР. 8

МЕЧ И МАГИЯ

ЧЕМ ЖИВУТ «ГЕРОИ» СЕГОДНЯ

\+ DVD С ФАЙЛАМИ ДЛЯ РС

LEVEL UP ПРИЛОЖЕНИЕ: **НОВЫЙ ВИДЕОЖУРНАЛ**

СТР. 66

THE SIMS MEDIEVAL

ЭЛЕКТРОННОЕ СРЕДНЕВЕКОВЬЕ

СТР. 63

CRYSIS 2

НАНОТЕХНОЛОГИИ НА МАРШЕ

Меч и Магия: Герои. Королевства

(game)land hi-fun media publishing for enthusiasts 4 607157 100018 11005

ТАКЖЕ В НОМЕРЕ: ASSASSIN'S CREED: БРАТСТВО КРОВИ, WARHAMMER 40K: DAWN OF WAR II – RETRIBUTION, HOMEFRONT

ПРИ ПОКУПКЕ КАЧЕСТВА – **МОЛОКО В ПОДАРОК**

Слово «кашрут» на иврите означает «пригодный, разрешенный». Система кошерного питания – это древнейшая, бережно сохраняемая традиция еврейского народа. В ее основе лежат несколько заповедей из Торы. В том числе, относящиеся к здоровью животных.

Ученые изучали и применяли Законы кашрута на протяжении трёх тысяч лет. Люди различных национальностей и вероисповеданий доверяют качеству кошерных продуктов. Во многих странах мира, кошерные продукты питания считаются более качественными – из –за строгого контроля и дополнительных требований по гигиене, пищевым добавкам и применению химических веществ.

Идеологическую основу кошерного питания прекрасно передает поговорка "мы – это то, что мы едим". От еды напрямую зависит наше здоровье и долголетие. А также состояние духа и ясность мысли, характер и поступки.

на правах рекламы

РС ИГРЫ #05'2011

ОТ РЕДАКТОРА

Сперва о главном: «РС ИГРЫ» первым среди российских игровых журналов добился появления своих оценок на международном агрегаторе рецензий Metacritic.com.

На этом сайте всегда можно посмотреть средний балл, выставляемый прессой той или иной игре, фильму, музыкальному альбому и так далее, и теперь и наше мнение о новых проектах ставится наравне с ведущими мировыми тематическими изданиями.

В данный момент в базу рецензий добавлены все оценки, выставленные нашим журналом начиная с февральского номера за этот год, и в дальнейшем оперативно будут появляться все остальные.

Теперь к другим новостям. Тема номера у нас в этот раз довольно необычная и состоит сразу из нескольких материалов, посвященных современному состоянию дел в популярной вселенной Might and Magic и двум самым новым играм на ее основе: классической пошаговой стратегии Heroes VI и браузерной Heroes Kingdoms, которая этой весной запустится и в Росссии. Обложку, кстати, для нас специально нарисовал официальный оформитель проекта – французский художник Бертран Бенуа. Очень символично, как известный сериал продолжается сразу в двух ипостасях, и Might and Magic – вовсе не единственный игровой бренд, прописавшийся в онлайне. Подробнее об этом явлении читайте в статье Анатолия Сонина.

Наш номер поступает в продажу незадолго до праздника 9 мая, который мы решили отметить военно-патриотическим материалом о танках Великой Отечественной войны. Сделали мы это вместе с белорусским проектом World of Tanks – знаменитой онлайновой игрой, покорившей сердца сотен тысяч геймеров по всему миру.

Вообще, эта весна отличается прямо-таки рекордным числом громких релизов, перенесенных с осени либо изначально запланированных на первый квартал: достаточно посмотреть на блок рецензий в этом номере. Такого количества высоких оценок и розданных «кулеров» я не припомню уже давно: но и следующий месяц обещает быть не менее насыщенным. Приятного чтения!

Александр Трифонов

ЧЕМ ЗАНИМАЛАСЬ РЕДАКЦИЯ В АПРЕЛЕ

КИРИЛЛ ПЕРЕВОЗЧИКОВ

За прошедший месяц вышли два шутера с достойными мультиплеерными режимами – Crysis 2 и Homefront. И там и там – развитие идей Call of Duty, но направления взяты диаметрально противоположные. В Homefront – больше карты, больше игроков, больше возможностей, в Crysis 2 – меньше игроков, меньше карты... и нанокостюмы. Отдельную рецензию на мультиплеер Crysis 2 ищите в следующем номере.

АНАТОЛИЙ СОНИН

Crysis 2, хоть он красивый, интересный и вообще замечательный, слегка разочаровал – пришельцами в особенности. Если в первой части они казались непостижимой инородной стихией, способной изменять гравитацию и замораживать целые тропические острова, то в сиквеле из них сделали просто солдат в суперкостюмах, гигантских роботах и бронированных вертолетах. Скукота.

ИГОРЬ ЕРЫШЕВ

Так совпало, что эти строки я пишу в свой день рождения. На столе лежит коллекционное издание Fallout 3 со всеми дополнениями, на диване – «Пролетая над гнездом кукушки», а в аську стучатся друзья с поздравлениями. Еще бы солнце за окном... Но не все же сразу! Читайте новый номер и радуйтесь, словно именинник, распаковывающий свои подарки и читающий добрые строки, напечатанные руками самых близких людей.

ИВАН САПРОВ

Прошлый месяц провел в шкуре Андрея Аршавина в игре FIFA 2011 и исполнил давнюю мечту капитана сборной России – выиграл Лигу Чемпионов и перебрался в Барселону. А в свободное время мечтал саботировать сдачу номера (почти удалось – *Прим. ред.*). На примете было несколько идей – спасибо профсоюзу лентяев и тунеядцев – поэтому, если майский не выйдет в срок, знайте, кого винить.

БЕСПЛАТНЫЙ ТЕЛЕФОН ДЛЯ ПОДПИСЧИКОВ СО ВСЕЙ РОССИИ

8-800-200-3-999

Если у вас возникают вопросы по подписке на «РС ИГРЫ», звоните! Мы поможем вам подписаться удобно и выгодно!

ЗАХОДИТЕ НА ФОРУМ НАШЕГО ЖУРНАЛА НА САЙТЕ

www.gameland.ru

Выскажите сотрудникам редакции все, что вы о них думаете, на официальном форуме «РС ИГР».

Ежемесячный журнал «РС ИГРЫ» №05(89) 2011

Главный редактор
Александр Трифонов
trifonov@glc.ru
Редакционный директор
Константин Говорун
govorun@glc.ru
Старшие редакторы
Кирилл Перевозчиков,
Анатолий Сонин
Редакторы
Иван Гусев,
Сергей Мельников

Арт-директор
Анна Старостина
Дизайнеры
Екатерина Селиверстова
Анна Дубина
Корректор
Юлия Соболева

Level UP
levelup@glc.ru
Евгений Попов, Дмитрий Эстрин, Юрий Левандовский

РС-диск
Александр Антонов,
Виталий Пирожников

GAMELAND ONLINE
Алексей Бутрин,
Сергей Агаджанов

Адрес редакции
115280, г. Москва, ул. Ленинская Слобода, д. 19, Омега плаза, компания «Гейм Лэнд»
Телефон: (495) 935-70-34
Факс: (495) 545-09-06
Для писем: 101000, Москва, главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ»
post@pc-games.ru

Генеральный издатель
Денис Калинин
kalinin@glc.ru

PR-менеджер
Екатерина Гуржий

(game)land

Генеральный директор
Дмитрий Агарунов
Редакционный директор
Дмитрий Ладыженский
Финансовый директор
Андрей Фатеркин
Директор по персоналу
Татьяна Гудебская
Директор по маркетингу
Елена Каржашадзе
Главный дизайнер
Энди Тернбулл
Директор по производству
Сергей Кучерявый

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ
Телефон: (495) 935-70-34
Факс: (495) 545-09-06

Директор группы LIFESTYLE
Юлия Мавлянова
yulia.mavlyanova@glc.ru
Заместитель директора группы LIFESTYLE
Юлия Чернова
chernova@glc.ru
Менеджеры
Ирина Минакова
minakova@glc.ru
Мария Николаенко
nikolaenko@glc.ru
Администратор
Наталия Веприцкая
vepritskaya@glc.ru

Директор группы TECHNOLOGY
Марина Комлева
komleva@glc.ru

Старшие менеджеры
Ольга Емельянцева
olgaeml@glc.ru
Оксана Алехина
alekhina@glc.ru
Менеджер
Елена Поликарпова
polikarpova@glc.ru
Администратор
Юлия Малыгина
maligina@glc.ru

Директор корпоративной группы (работа с рекламными агентствами)
Лидия Стрекнева
strekneva@glc.ru
Старшие менеджеры
Ирина Краснокутская
Наталья Озира
Кристина Татаренкова
Менеджер
Надежда Гончарова

Старший трафик-менеджер
Марья Алексеева
alekseeva@glc.ru

Директор по продажам рекламы на MAN TV
Марина Румянцева
rumyantseva@glc.ru

ОТДЕЛ РЕАЛИЗАЦИИ СПЕЦПРОЕКТОВ
Директор
Александр Коренфельд
korenfeld@glc.ru
Менеджеры
Александр Гурьяшкин
Светлана Мюллер

РАСПРОСТРАНЕНИЕ
Директор по дистрибуции
Татьяна Кошелева
kosheleva@glc.ru
(495) 935-70-34 доб. 225
Руководитель отдела подписки
Марина Гончарова
goncharova@glc.ru
(495) 663-82-77
Руководитель отдела спецраспространения
Наталья Лукичева
lukicheva@glc.ru
(495) 935-70-34 доб. 248

Подписные индексы
по объединенному каталогу «Пресса России»: 83466
по каталогу российской прессы «Почта России»: 10877
Подписка через Интернет
www.glc.ru

ПРЕТЕНЗИИ И ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
В случае возникновения вопросов по качеству вложенных дисков, пишите по адресу: claim@glc.ru.

УЧРЕДИТЕЛЬ И ИЗДАТЕЛЬ ООО «Гейм Лэнд»
115280, г. Москва, ул. Ленинская Слобода, д. 19, Омега плаза, компания «Гейм Лэнд»
Телефон: (495) 935-70-34
Факс: (495) 545-09-06
Зарегистрировано Федеральной службой РФ по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых коммуникаций и охране культурного наследия. Свидетельство о государственной регистрации печатного средства массовой информации ПИ №77-16488 от 22.09.2003
Тираж 110 545 экземпляров
Цена свободная

Типография
OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Объединенная медиакомпания Gameland предлагает партнерам лицензии и права на использование контента журналов, дисков, сайтов и телеканала Gameland TV. По всем вопросам, связанным с лицензированием и синдицированием, обращаться по адресу content@glc.ru

За содержание рекламных объявлений редакция ответственности не несет. Категорически воспрещается воспроизводить любым способом полностью или частично статьи и фотографии, опубликованные в журнале. Рукописи, не принятые к публикации, не возвращаются.
Copyright © ООО «Гейм Лэнд», РФ, 2010

РЕКЛАМА

JBL
by HARMAN

ДОМАШНИЕ ДИДЖЕИ

JBL® On Air – беспроводная док-станция, наполняющая музыкой весь дом

Новинка проигрывает музыкальные файлы и Internet-радио из iTunes 10 или с популярных гаджетов iPhone, iPod Touch или iPad, обладает такими несомненными достоинствами, как компактность и портативность и с легкостью сможет заменить вам надоевший тренькающий будильник: каждое утро будет начинаться со звуков любимых композиций. Теперь вы можете послушать любую песню или список воспроизведения, посмотреть название композиции, имя артиста и изображение обложки альбома на полноцветном ЖК-дисплее. JBL On Air Wireless способна также сохранить в памяти до 10 радиостанций, что также способствует отличному настроению!

AirPlay

MMS

За информацией о ближайшем дилере продукции JBL в России обращайтесь – ЗАО «Фирма «ММС». Тел.: +7 (495) 788 1700; www.mms.ru; e-mail: mms@mms.ru. Розничная торговля в интернет-магазине www.harmanshop.ru. Тел.: +7 (495) 788 4523, +7 (495) 788 4524. Телефон «Горячей линии» Службы Технической Поддержки – 8-800-333-0323 (звонок по России бесплатный).

© 2011 Harman International Industries, Incorporated. Все права защищены. JBL – торговая марка Harman International Industries, Incorporated, зарегистрированная в США и/или других странах. JBL On Air – торговая марка Harman International Industries, Incorporated. AirPlay и логотип AirPlay, iPhone, iPod, iPad, Mac и iTunes – торговые марки Apple Inc., зарегистрированные в США и/или других странах. iPhone в комплект поставки не входит. Wi-Fi – это зарегистрированная марка Альянса Wi-Fi.

HARMAN

www.harman-home.ru

MIGHT AND MAGIC: СЕРИАЛ СЕГОДНЯ

CALL OF JUAREZ: THE CARTEL. Лучший игровой сериал про Дикий Запад переезжает в современность. СТР. 48

THE DARKNESS 2. Первая The Darkness была чертовски хороша, но до PC так и не добралась. Сиквел призван исправить ситуацию. СТР. 50

CRYSIS 2. Главный блокбастер весны – невероятно дорогой и безупречно красивый. СТР. 68

HOMEFRONT. Новый шутер от Kaos Studios про захваченные корейцами США. СТР. 80

ТЕМА НОМЕРА СТР. 8

1 Слово редактора
2 Профайл редакции
4 Содержание
6 Путеводитель по дизайну

ТЕМА НОМЕРА
8 Might and Magic: новый мир сериала
18 Might and Magic: Heroes VI
24 Меч и Магия: Герои. Королевства
28 От большого к маленькому

НОВОСТИ
38 Новости
44 Игровая карта мира
46 10 интересных фактов

ПРЕВЬЮ
48 Call of Juarez: The Cartel
50 The Darkness 2
52 Lord of the Rings: War in the North

СПЕЦ
54 Подземелья, драконы и глоток свободы
64 5 главных танков Великой Отечественной войны

РЕЦЕНЗИИ
68 Crysis 2
74 Assassin's Creed: Братство крови
80 Homefront
86 The Sims: Medieval
92 Rift: Planes of Telara
96 Warhammer 40.000: Dawn of War 2 – Retribution
100 LEGO Star Wars 3: The Clone Wars
104 Total War: Shogun 2 – мультиплеер
106 Транспортная империя
108 Back to the Future: The Game. Episode 2
109 Инопланетное вторжение: Битва за Лос-Анджелес
110 Ghostbusters: Sanctum of Slime
112 Stoked: Big Air Edition
114 Зал славы

РОССИЙСКИЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ
116 Российские локализации

НЕЗАВИСИМЫЕ ИГРЫ
118 Игры от независимых разработчиков

БЕСПЛАТНЫЕ ИГРЫ
122 Новости
124 Превью: SUN Онлайн
126 Превью: Реквием
127 В браузере: Pirates Saga

СПЕЦ
128 Тамплиеры в играх

ШКОЛА РАЗРАБОТЧИКА
136 Уроки геймдизайна от Katauri Interactive

ЖЕЛЕЗО
144 Железные новости
146 Тестирование жестких дисков
150 Тестирование мыши Razer TRON

СОДЕРЖАНИЕ

151 Тестирование материнской платы Gigabyte G1 Assassin
152 Тестирование монитора Samsung S24A350H
153 Технология
154 Компьютерная грамотность
155 Конфигурация

РЕТРО
156 Baldur's Gate
160 5 главных игр по D&D
163 Ретроновости

164 **ПИСЬМА ЧИТАТЕЛЕЙ**

166 **СОДЕРЖАНИЕ DVD**

АВТОРСКИЕ КОЛОНКИ
170 Александр Трифонов
172 Игорь Ерышев
172 Борис Соколов

174 **ЧУВСТВО ОПАСНОСТИ**

176 **АНОНС СЛЕДУЮЩЕГО НОМЕРА**

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

Тевье	2 обл.
Альфабанк	3 обл.
IRU	4 обл.
MMC	3
1С–СофтКлаб	7, 37
Ingamba	47
Wexler	85
Edifier	99
ТНТ	103
Редакционная подписка	113
ozon	143
Метро 2033	159
Подписка	163
ManTV	165

ИГРЫ В НОМЕРЕ

Assassin's Creed: Братство крови	74
Back to the Future: The Game - Episode 2	108
Baldur's Gate	156
Call of Juarez: The Cartel	48
Crysis 2	68
Ghostbusters: Sanctum of Slime	110
Homefront	80
LEGO Star Wars 3: The Clone Wars	100
Lord of the Rings: War in the North	52
Might and Magic: Heroes 6	18
Меч и Магия: Герои. Королевства	24
Rift: Planes of Telara	92
Scratches	174
Stoked: Big Air Edition	112
SUN Online	124
The Darkness 2	50
The Elder Scrolls V: Skyrim	54
The Sims: Medieval	86
Total War: Shogun 2	104
Warhammer 40k: Dawn of War 2 - Retribution	96
Инопланетное вторжение: Битва за Лос-Анджелес	109
Мир танков	64
Реквием	126
Транспортная империя	106

ПОДЗЕМЕЛЬЯ, ДРАКОНЫ И ГЛОТОК СВОБОДЫ. Вспоминаем мифологию и географию мира The Elder Scrolls. СТР. 54

ОТ БОЛЬШОГО К МАЛЕНЬКОМУ. Издатели начинают переносить игры в браузер. Мы пытаемся понять, выйдет ли из этого что-нибудь хорошее. СТР. 28

ТАМПЛИЕРЫ В ИГРАХ. Следуя примеру Ubisoft, разработчики игр увлеклись тамплиерами. С чего все это началось и чем закончится? СТР. 128

ОРУЖИЕ ПОБЕДЫ. Пять главных советских танков Второй мировой – в игре World of Tanks. СТР. 64

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ЖУРНАЛУ

«РС ИГРЫ» – ЕДИНСТВЕННЫЙ РОССИЙСКИЙ ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ, ЧЬИ ОЦЕНКИ УЧИТЫВАЮТСЯ ПРИ ПОДСЧЕТЕ СРЕДНЕГО БАЛЛА НА МЕЖДУНАРОДНОМ АГРЕГАТОРЕ РЕЦЕНЗИЙ METACRITIC.COM, А ЗНАЧИТ, НАШЕ МНЕНИЕ О НОВОЙ ИГРЕ СТАВИТСЯ НАРАВНЕ С ВЕДУЩИМИ МИРОВЫМИ ТЕМАТИЧЕСКИМИ ИЗДАНИЯМИ.

ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ

«РС ИГРЫ» – ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

Мы пишем только об играх для персонального компьютера. Если игра появляется на страницах нашего журнала, вы можете быть уверены – она выйдет на PC, а из статьи вы узнаете подробности именно о нашем, компьютерном релизе. Консоли, меньшие братья персональных компьютеров, интересуют нас лишь из любопытства. Ведь мы прекрасно понимаем, что именно PC всегда будет самой мощной и динамичной игровой платформой.

«РС ИГРЫ» – ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ

В мире есть много журналов про игры. Но именно «РС ИГРЫ» – правильный. Мы пишем доходчиво, четко, подробно и только про то, что интересно российским геймерам. Главное в нашем журнале это игры, но мы касаемся и других тем, которые могут быть интересны для владельца персонального компьютера. «РС ИГРЫ» – это всегда подробная информация, изложенная красивым русским языком.

«РС ИГРЫ» ПРИСЛУШИВАЮТСЯ К СВОИМ ЧИТАТЕЛЯМ

За многие годы своего существования журнал «РС ИГРЫ» не раз менялся. И всегда направление этих перемен определяли читатели. Нравится какой-то автор? Есть идея для новой рубрики? Недовольны существующим положением вещей? Вы всегда можете поговорить с сотрудниками редакции на форуме журнала на gameland.ru или в нашей группе «В Контакте».

«РС ИГРЫ» В СЕТИ:

ГРУППА «В КОНТАКТЕ»
http://vkontakte.ru/pc_igry

ОФИЦИАЛЬНЫЙ ФОРУМ
http://forum.gameland.ru

АНОНС НОВОГО НОМЕРА
http: www.gameland.ru/articles/magazines/pg/

СИСТЕМА ОЦЕНОК

В каждой рецензии мы выставляем игре общую оценку в баллах. По десятибалльной шкале оценки распределяются так:

10 гениально	**9.0** великолепно
8.0 очень хорошо	**7.0** хорошо
6.0 нормально	**5.0** посредственно
4.0 плохо	**3.0** очень плохо
2.0 отвратительно	**1.0** безнадежно

Игры, которые нам особенно понравились, мы награждаем медалью «Золотой кулер». Она не привязана к количеству баллов и характеризует нашу субъективную любовь и уважение. Эти игры мы рекомендуем каждому без исключения. Все игры, получившие награду «Золотой кулер», после выхода рецензии попадают в редакционный «Зал славы».

КОМПЛЕКТАЦИЯ ЖУРНАЛА

В настоящее время «РС ИГРЫ» выходят ежемесячно на бумаге формата А4 (210x297мм) и состоят из 176 страниц. На данный момент к каждому номеру прилагаются:

ДВУСЛОЙНЫЙ DVD-ДИСК С ФАЙЛАМИ ДЛЯ PC

ДВУСЛОЙНЫЙ DVD-ДИСК С САМОСТОЯТЕЛЬНЫМ ВИДЕОЖУРНАЛОМ LEVELUP

LEVEL UP

РЕКЛАМА

НОВЫЙ ХИТ

НОВАЯ ИГРА ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ СЕРИИ RUNAWAY!

ИНТРИГУЮЩИЙ ДЕТЕКТИВНЫЙ СЮЖЕТ

ИСКРОМЕТНЫЙ ЮМОР И КОМИЧЕСКИЕ СИТУАЦИИ

ВЕЛИКОЛЕПНАЯ HD-ГРАФИКА, ТЩАТЕЛЬНО ПРОРИСОВАННЫЕ ЛОКАЦИИ

УЖЕ В ПРОДАЖЕ!

Full HD 1080p

SNOWBALL

www.newhit-game.ru

PENDULO STUDIOS

FOCUS HOME INTERACTIVE

© 2011 Focus Home Interactive. All rights reserved. «Новый хит» © 2011 ООО «1С-СофтКлаб»/творческая адаптация Snowball Studios. Все права защищены.

Автор:
Дмитрий Рубанов

ГЕРОИ НАШЕГО ВРЕМЕНИ

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ОБНОВЛЕННОЙ ВСЕЛЕННОЙ MIGHT AND MAGIC

С 1995 года сериал Heroes of Might and Magic существовал в уютных мирках планет Энрот и Аксеот. Долгое время такое положение вещей абсолютно устраивало и игроков, и разработчиков. Затем, под натиском приличного количества сиквелов и дополнений, мифология «Героев» медленно, но верно начала превращаться в аналог «Большой Советской Энциклопедии». К середине двухтысячных количество правителей, приемных сыновей, демонов и разрушенных королевств увеличилось до какого-то совершенно нездорового количества. Вдобавок, студия 3DO приказала долго жить, так что приводить в адекватный вид фэнтезийное нагромождение оказалось попросту некому. Именно тогда новая хозяйка «Героев», компания Ubisoft, решила перенести Heroes of Might and Magic 5, Dark Messiah of Might and Magic и последующие игры цикла в другой мир. На соседних страницах – все самое интересное о вселенной «Героев» нашего времени.

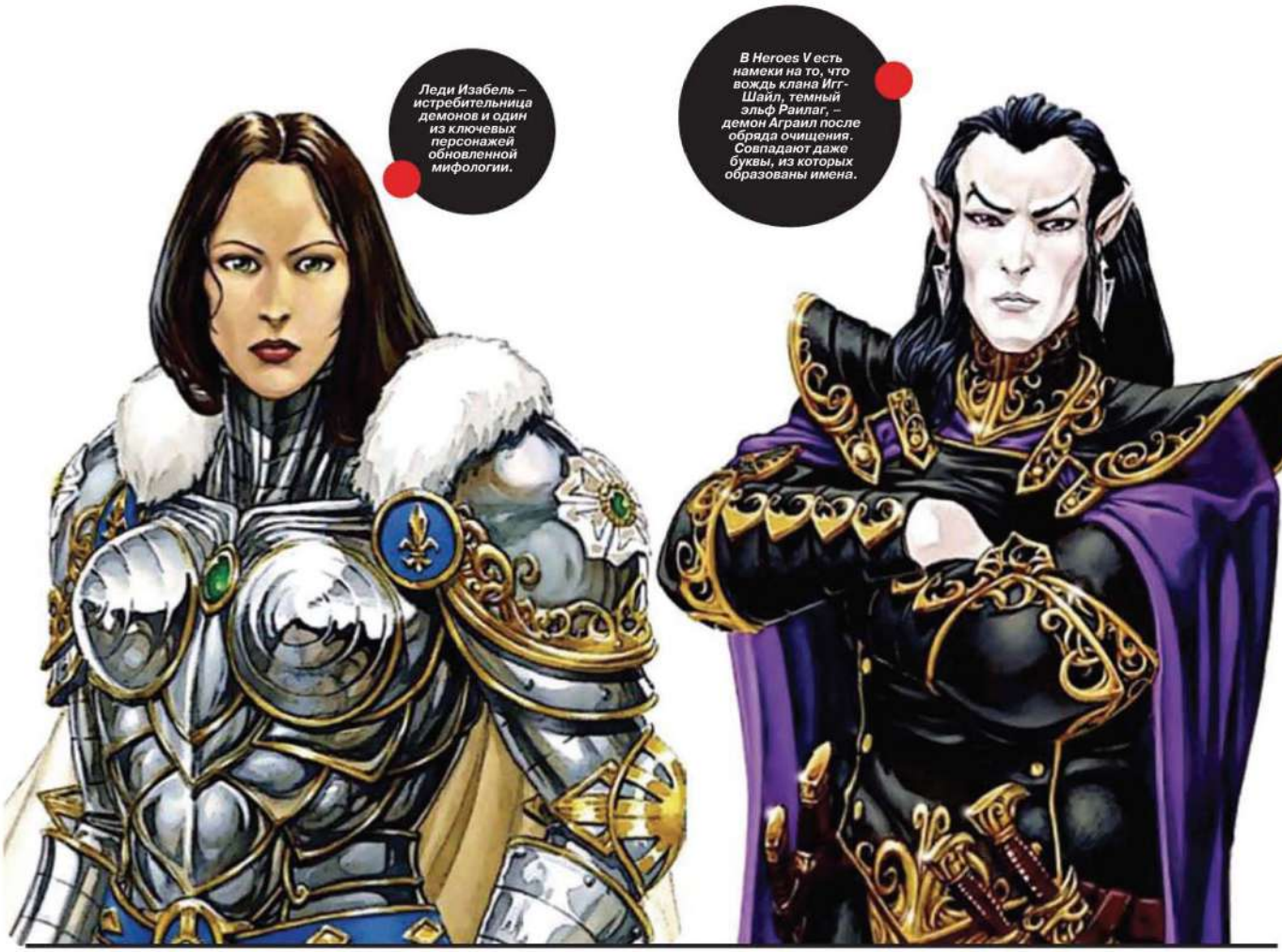
ЭПОХА ДРАКОНОВ

У истоков мира Асхан стояли Великие Драконы: Асха, мудрая и рассудительная Драконихa Порядка, и Ургаш – брат и полный антипод Асхи, Дракон Хаоса. Асха сотворила Асхан и шестерку Стихийных Драконов. Ургаш же создал демонов, чтобы из природной вредности свести на нет труды родной сестры. Взаимная неприязнь кровных родственников закончилась грандиозной битвой: Ургаш был побежден и навеки заточен в ядре Асхана, а изможденная и израненная Асха уснула где-то на Луне. Со временем истории о Великих Драконах превратились в легенды, а легенды – в мифы.

После исчезновения Асхи и Ургаша править миром стала шестерка Стихийных Драконов. То ли от скуки, то ли по какой-то известной только им самим надобности, Драконы создали несколько смертных рас. Дракону Света Эльрату поклоняются ангелы и люди, Силату служат орки и варвары, темные эльфы считают своей матерью Драконихуу Тьмы Малассу, а Арката, Дракона Огня, бесконечно уважают гномы. Лесные эльфы происходят от Силанны – Драконихи Земли. Шаласса – владычица океана, ее слуги – наги, дебютировавшие в Heroes 6: Might and Magic.

Был в мире «Героев» еще один не совсем обычный дракон: после нескольких путешествий в астрал и в сознание Асхи волшебник Сар-Илам познал сущность бытия и стал седьмым драконом, но в ходе первого крупного столкновения людей и демонов он пожертвовал собой. Человек-дракон сплел из частиц собственной души тюрьму Шио – специально для приспешников Ургаша. Тюрьма не была совершенна, но долгое время ей удавалось удерживать натиск демонов. Периодически узники вырывались на поверхность, но их всегда удавалось остановить. Последний раз прорвать стены темницы злу удалось после шестого лунного затмения.

Вообще, мир современных «Героев» напоминает классическую фэнтезийную вселенную в духе Warhammer Fantasy или, скажем, «Властелина колец». Есть абсолютное зло, есть абсолютное добро. Между ними несколько рас-марионеток – классика. Не подумайте ничего плохого – такое сравнение скорее комплимент. В кои-то веки история «Героев» предель-



но понятна и обычным людям, а не только комнатным полководцам из настольной Warhammer Fantasy Battles.

СВАДЕБНЫЙ ПЕРЕПОЛОХ

Шестое лунное затмение весьма некстати пришлось ко дню свадьбы леди Изабель и короля Империи Грифона Николаса: во дворец прямо посреди обручения ворвались демоны из Шио. Церемония оказалась испорчена, демоны – побеждены, но это вторжение было лишь разминкой перед полномасштабной войной за судьбу мира. Николас начинал собирать войско, а Изабель, под охраной рыцаря Годрика (родного дяди Николоса), отправили переждать бурю в летний дворец.

Строптивая невеста отказалась сидеть взаперти, пока жених рисковал жизнью в попытках спасти Империю. Леди отправила Годрика в Серебряные Города – просить помощи у магов. Настоятельница же местного монастыря пообещала помочь с союзом с эльфами. Вскоре и сама Изабель покинула летний дворец и снарядила экспедицию к южным землям. По ходу путешествия героиня заметила, что юг буквально кишил демоническими тварями, хотя, казалось бы, все они должны были воевать с Николасом на севере.

По возвращении Изабель и настоятельница монастыря выдвинулись на встречу с отрядом эльфов. В оговоренном месте героиню подкараулили демоны во главе с харизматичным Аграилом, а настоятельница обернулась суккубом Биарой. Но вот сюрприз – Аграил не собирался причинять вред Изабель. Наоборот, он проникается к девушке симпатией и клянется защищать леди до конца своих дней. Нетипичный, мягко говоря, жест для демона.

Вскоре Годрик освободил Изабель и занял оборону в городе Дамнур, осажденном бесчисленными ордами демонов. На помощь возлюбленной с севера поспешил сам Николас. Ситуация, увы, оказалась целиком спланированной Аграилом. Король попал в западню. Николас попытался использовать против Аграила убийственный для демонов артефакт Сердце Грифона, но тщетно, потому что Аграил на самом деле никакой вовсе не демон. Что, правда, не помешало ему смертельно ранить короля. Кампания «Королева» из Heroes V закончилась слезами по Николасу и коронацией Изабель.

ЛИТЕРАТУРНЫЕ НЕГРЫ

Вопреки популярному заблуждению, сюжет для Heroes V придумывала вовсе не отечественная компания Nival Interactive. Специально для проработки обновленной вселенной (речь и о цикле Heroes, и о спин-оффах вроде Dark Messiah) Ubisoft сформировала команду сценаристов Might and Magic World Team. Сюжет и диалоги пятых «Героев», кстати, писались одновременно с созданием самой игры, из-за чего делать сюжетные вставки и озвучивать речь разработчикам пришлось буквально за пару месяцев до релиза.

ХРОНИКА СОБЫТИЙ

Очень-очень-очень давно – Рождение из космического яйца Драконихи Порядка Асхи и Дракона Хаоса Ургаша.

Очень-очень давно – Асха создает шесть Стихийных Драконов: Эльрата, Маласса, Силата, Силанну, Арката и Шалассу.

Очень давно – Для служения себе любимым Стихийные Драконы создают смертные расы, а Ургаш, в противовес, придумывает демонов.

Давно – Битва между Драконихой Порядка и Драконом Хаоса заканчивается поражением последнего. Ургаш остается заключенным в огненном ядре планеты. Сильно раненная Асха улетает зализывать раны на Луну. С тех пор Великих Драконов никто не видел.

0 год – Некто Сар-Илам познает природу материи и духа. Умник становится седьмым Стихийным Драконом.

28-44 года – Первое нашествие демонов. Сар-Илам приносит себя в жертву ради мира во всем мире.

330 год – Полное затмение ослабляет стены тюрьмы с демонами, и монстры оказываются на свободе. Прибывшие на подмогу маги создают орков, силами которых удается загнать демонов обратно.

564 год – Второе лунное затмение предсказано заранее. Только части демонов удается вырваться из заточения. Приблизительно в это же время стартуют события Heroes 6.

610 год – Усиливается влияние некромантов.

717 год – Третье лунное затмение. Самое кратковременное. Небольшой шайке демонов, тем не менее, удается вырваться.

813-822 года – Некроманты вторгаются в Хереш и безуспешно пытаются сокрушить Серебряную Лигу.

843 год – Четвертое лунное затмение. Демоны штурмуют столицу Империи Сокола и убивают королевскую семью. Зарождение Империи Грифона.

951 год – Пятое лунное затмение. Полчища демонов разгромлены ценой жизни императора Алексея. На престол Империи Грифона восходит шестилетний Николас.

969 год – Шестое лунное затмение. Война леди Изабель. События Heroes of Might and Magic V.

А ЧТО ДАЛЬШЕ?

Подробно описывать дальнейшие события бессмысленно – их хватит на целый роман, если не на два. Проще отправить вас играть в Heroes of Might and Magic V – ведь это до сих пор одна из лучших отечественных стратегий. Если вкратце, Аграил окончательно влюбился в Изабель и отрекся от повелителя демонов Кха-Белеха. Убитая горем Изабель попыталась воскресить бывшего мужа при помощи некромантии. И воскресила. Правда, в виде монстра. В стане темных эльфов появился новый предводитель Раилаг, здорово напоминающий раскаявшегося Аграила. Финал пятой части ознаменовал поражение Кха-Белеха. Впрочем, не все так однозначно: демон остается жив, а Изабель, как мы знаем из Dark Messiah of Might and Magic, носит в себе сына Кха-Белеха – будущего Темного Мессию.

Дополнения «Владыки Севера» и «Повелители Орды» для пятых «Героев» продолжили сюжетную линию Изабель. Ничего глобального не произошло. Во «Владыках Севера» игрокам просто показали стороннюю историю: тронувшаяся головой Изабель втянула Империю Грифона в гражданскую войну – но позже выяснилось, что в ее обличии была демоническая Биара.

В «Повелителях Орды» речь пошла о вторжении в Империю орков и последних интригах недобитой демонессы Биары в обличии Изабель. Дополнение завершилось казнью Биары, возвращением настоящей королевы и очередным отступлением Кха-Белеха. По итогам, Изабель отреклась от трона в пользу Фриды – дочери сэра Годрика. Именно новой королеве предстоит поднимать с колен разрушенную Империю.

В Heroes VI, правда, никаких подробностей об управленческой деятельности Фриды мы не узнаем: игра начинается за 400 лет до событий пятой части. Приблизительно после второго лунного затмения. Впрочем, оставим подробности для превью по соседству.

Люди-рыцари всегда были одной из самых популярных рас в сериале.

Изначально Heroes V собирались сделать вот в таком стиле, но передумали .

Гидра после улучшения отращивает несколько дополнительных голов.

Суккуб, единственный стрелковый юнит Инферно.

ДА БУДЕТ ЭКШН!

В конце 2006 года Ubisoft выпустила отличный экшн Dark Messiah of Might and Magic в новой вселенной «Героев». Игра делала ставку на реалистичную физику (за нее отвечал движок Source) и зрелищную боевку от первого лица. Главным героем необычного экшна стал сын королевы Изабель, воспитанный темным волшебником и ничего не знающий о своем прошлом. Во втором аддоне для Heroes 5 можно найти множество отсылок к «Темному мессии». Так, в Tribes of the East есть кампания с героем Арантиром – ключевым злодеем в Dark Messiah.

НАФТАЛИН-ОНЛАЙН

Несмотря на тотальный экстерминатус планеты Энрот в Heroes of Might and Magic 4 (см. блок «Другая вселенная»), Эрафия и прочие материки продолжают существовать в массовой и многопользовательской Heroes of Might and Magic Online, запущенной пока что только в Азии. Действие там происходит за много лет до печальных событий четвертой части. Все расы и юниты в ней полностью перенесены из третьей части игры, и в дополнение к классическим пошаговым режимам есть еще один в реальном времени, для торговли и общения с NPC и другими игроками.

СКАЧАТЬ! БЕСПЛАТНО!

По ссылке sourceforge.net/projects/fheroes2 можно найти бесплатный ремейк Heroes of Might and Magic 2 от человека с ником SandySandy. Проект называется Free Heroes 2 и по сравнению с «Героями» под номером «два» обладает улучшенной спрайтовой графикой. Игра оптимизирована под Windows и постоянно обновляется (последний апдейт датирован серединой марта), поэтому без шаманства запускается на любом современном PC. Для занятых и мобильных есть версия Free Heroes 2 для смартфонов с Android и iPhone.

ЛИЦА **ФЭНТЕЗИЙНОЙ НАЦИОНАЛЬНОСТИ**

1 – Империя Грифона
2 – Ранаар
3 – Эриш
4 – Серебряная лига
5 – Гримхейм
6 – Ироллан
7 – Игг-Шайл
8 – Нефритовый океан

ИМПЕРИЯ ГРИФОНА

Империи Грифона – основная и самая важная фракция в сериале Heroes. Священная Империя Грифона, также известная как Орден Порядка, со столицей в городе Талонгард. Самое могущественное государство Асхана расположилось в центре континента. Политическое устройство – типичная средневековая монархия. Единственная религиозная организация – Церковь Света. В символике Империи много разнообразного выпендрежа, но главный символ – друг человека грифон. Прирученные грифоны используются имперским дворянством в качестве летающих гончих и для верховой езды. Костяк армии Ордена Порядка составляют люди, но встречаются и занятные существа вроде грифонов и ангелов.

ВЕЛИКАЯ ОРДА

Ранаар – община варваров и орков на северо-востоке Асхана. Орки только недавно обрели свободу, поэтому ни о каком порядке в рядах не может быть и речи. Долгое время у Орков не было какой-либо устоявшейся религии. Тем не менее, шаманы Орды регулярно воздавали должное «Матери-земле» и «Отцу Небу». В пятых «Героях» основным божеством стал Дракон Силат. Типичные юниты – орки, гоблины, кентавры и другие помеси людей и зверей.

АКАДЕМИЯ ВОЛШЕБСТВА

Серебряная лига – государство волшебников. Серебряная лига, или Академия Волшебства, со столицей в городе Аль-Сафир, раскинулась на самом юге континента. Религия здесь начисто отсутствует – жители страны предпочитают преклоняться перед наукой, а не перед мифическими существами. Города и постройки Серебряной лиги выполнены в восточном стиле. Армия Академии, как правило, состоит из различных магических существ и, собственно, самих магов.

НЕКРОПОЛИС

Полуостров Эриш – обитель некромантов и прочей нежити. Эриш актуален лишь для Heroes 5. В шестой части, которая является предысторией, некроманты еще толком не успели выделиться в отдельную от магов фракцию. Тихие и мрачные существа поклоняются Великому Дракону Асхе, но в извращенной форме. Асха, по мнению некромантов, – огромный ядовитый паук. В символике много черных и едко-зеленых оттенков. Любимые занятия – убийство живых и воскрешение мертвых.

СЕВЕРНЫЕ КЛАНЫ

Королевство гномов, также известное как Гримхейм, самая северная страна Асхана. Типичные пейзажи – заснеженные склоны, пещеры, шахты. Политическое устройство Гримхейма очень напоминает Империю Грифона. Северные жители крепко сложены, из-за чего их войска обладают повышенной защитой. Плюс гномы в совершенстве владеют рунной магией. Большая часть армии – различные типы гномов-воинов. Жители Гримхейма редко покидают пределы собственной страны и не ввязываются в войны. Но если кто-то позарится на их вотчины, гнев коротышек будет страшным.

ЛЕСНЫЕ И ТЕМНЫЕ ЭЛЬФЫ

Темные эльфы выбирают для жизни запутанные тоннели и глубокие пещеры. Леса и земли Ироллана не раз выжигались демонами, а эльфам ничего не оставалось, кроме как скрупулезно восстанавливать растерзанную страну. Расе всегда помогала сила волшебной реликвии – Слез Асхи. Когда король Ироллана объявил о преобразовании политической системы в наследственную монархию, это вызвало раскол среди жителей. От Ироллана отделились самые восточные провинции – их возглавила леди Туидхана. В процессе одной из войн правительница обратилась за помощью к Дракону Тьмы – та поделилась с подданными Туидханы могущественной магией. Так появились темные эльфы.

НАГИ

В подводных городах Нефритового океана живут наги. Дебют расы впервые состоялся в Heroes VI. Долгое время земноводные создания не вмешивались в распри континентальных фракций – в основном из-за удаленности от «большой земли». Их культура до ужаса напоминает китайскую. Цель жизни – очищение и самосовершенствование. Страной на протяжении сотен лет правит императрица, но любой, кто считает себя достойным, может бросить вызов действующей правительнице. За несколько сотен лет таких смельчаков было немного, и никто из них не выжил.

ИНФЕРНО

Демоны дракона Ургаша содержатся в темнице Шио. Создания Ургаша – настоящее олицетворение хаоса. Пожалуй, самые запоминающиеся существа во вселенной «Героев». В символике много красного и черного. Не признают никаких законов и ограничений. Убивают кого хотят и когда хотят. Сообщество демонов живет по принципам тоталитаризма. Существует шесть повелителей. Приказы каждого – закон для любого демона. Наиболее могущественные представители фракции провозглашают себя лордами и управляют собственной вотчиной в Шио.

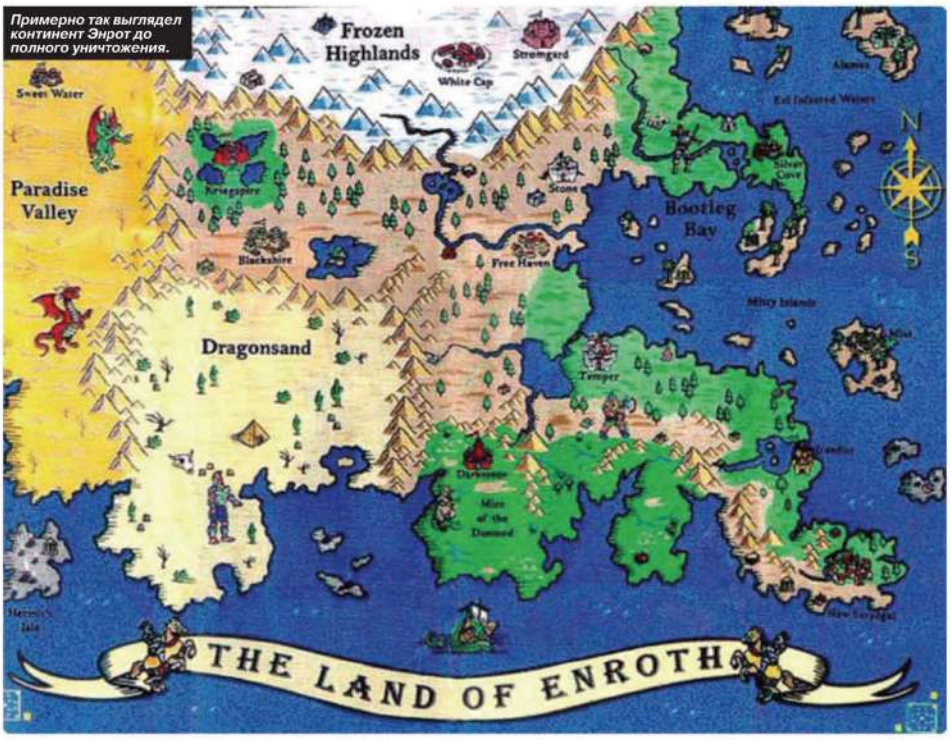
ДРУГАЯ **ВСЕЛЕННАЯ**

Какое-то время после анонса Heroes of Might and Magic 5 многие фанаты старых «Героев» только и делали, что обвиняли Ubisoft в лени – мол, тяжело продолжать старую историю. Прошло несколько лет, шумиха поутихла. Да и что шуметь – компания, действительно, показала, как нужно создавать проработанные миры с нуля. К тому же полный перезапуск оказался единственной возможностью привлечь в игру молодежь, которую вряд ли обрадовала бы перспектива копаться в девяти частях Might and Magic и во всем многообразии Heroes с кучей аддонов. Попробуем вкратце вспомнить основные события, которые происходили в другой, старой вселенной «Героев».

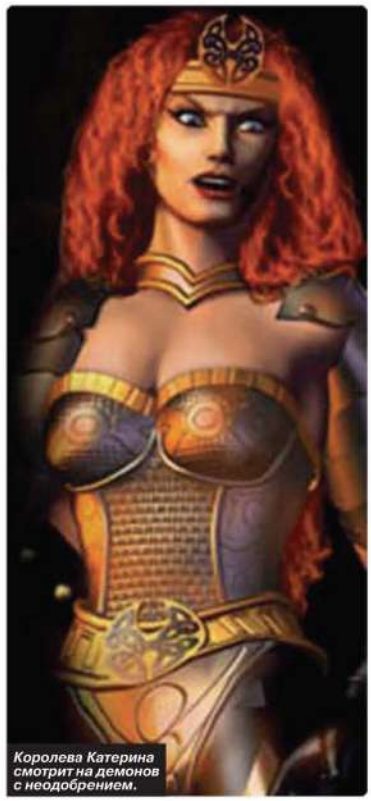
Первые части ролевых игр уходят корнями в конец 80-х – начало 90-х годов прошлого века. Про них умолчим: события там разворачивались в мирах ВАРН-4, Крон, Терра и Ксин (часть из них на самом деле – гигантские космические корабли, созданные древней расой звездоплавателей – в общем, это история еще страниц на десять), которые к «Героям» не имеют никакого отношения. А вот на планете Энрот и на одноименном континенте этой планеты остановимся подробнее. После того как Энрот стал местом действия Heroes of Might and Magic 1995 года и Heroes of Might and Magic 2 1996 года, разработчики решили здесь закрепиться. Оригинальная Heroes рассказала историю лорда Морглина Айронфиста, который после предательства брата был вынужден бежать через неизвестный портал (в Heroes так вообще часто делают) и оказался на планете Энрот. По итогам кампании Айронфисту удалось победить конкурентов и основать тут новое царство.

Вторые «Герои» начинаются после смерти Айронфиста. На трон претендуют двое сыновей – Роланд и Арчибальд, поэтому взаимные претензии быстро выливаются в полномасштабную войну. Роланд выступает за добро и справедливость. Арчибальд – за права некромантов, демонов и, подозреваем, за отмену зимнего времени. В итоге побеждает добро. Сюжетную линию сиквела в 1998 году продолжает Might and Magic 6. Император Роланд исчез около небольшой деревеньки, вокруг которой начинает распространяться таинственный культ криганов. На поиски монарха отправляется небольшой отряд. В конце игры императора таки удается освободить, а опять недобитый Арчибальд сбегает в соседнюю Эрафию. Приблизительно в это же время супруга Роланда, королева Кэтрин, отправляется из Энрота (континента, не планеты) в Эрафию на похороны отца. По прибытии выясняется, что страна охвачена войной. Далее следует освобождение страны, поиски Роланда по ложному следу и битва за душу папочки-нежити. Третьи «Герои» заканчиваются освобождением Эрафии. На этом плотное пересечение сюжетов Might and Magic и Heroes завершается. Персонажи «Меча и Магии» отправляются на другие континенты, а в Heroes 4 игроки становятся свидетелями уничтожения Энрота (планеты, не континента). Дальнейшая игра целиком посвящена освоению уже нового мира – Аксеота.

Бывает.



Примерно так выглядел континент Энрот до полного уничтожения.



Королева Катерина смотрит на демонов с неодобрением.

БЕСТИАРИЙ

В современной вселенной Might and Magic завидное разнообразие боевых существ: от относительно обыденных крестьян, волшебниц и паладинов – до совсем странных суккубов, гарпий и киринов. Фракций и типов отрядов не так много, как в старых «Героях», зато теперь их хотя бы реально запомнить. Ниже – самые запоминающиеся обитатели Асхана. Большая часть перечисленных созданий с небольшими внешними изменениями перешла из пятой части Heroes в шестую. Меньшая – до поры до времени осталась в Heroes of Might and Magic V.

ДЬЯВОЛЫ

Самые сильные и дорогостоящие представители фракции Инферно. Выглядят свирепо, обладают очень приличными характеристиками и в нужный момент могут телепортироваться в любую часть поля боя.

СУККУБЫ

Творения драконихи Асхи, которые предпочли служить Ургашу, воскресли после смерти в виде инкубов (существа мужского пола) и суккубов (существа женского пола). Эффектные демонессы не только выглядят крайне соблазнительно, но и умеют ловко закидывать врагов файерболами. Суккубы – единственные стреляющие отряды фракции Инферно.

АДСКИЕ ГОНЧИИ

Быстрые и опасные псы преисподней. Раньше у гончих было по три морды, как у Цербера, но к шестым «Героям» одну пасть почему-то отчекрыжили. С тремя головами псы умели атаковать одновременно аж три соседние клетки. У двуглавой породы есть другая способность – огненное дыхание.

ДЕМОНЫ

Основные атакующие юниты Инферно. На вид – обыкновенные бугаи с рогами. Таковыми, по сути, и являются. Берут количеством и неплохим запасом здоровья. Плюс обладают весьма полезным умением «взрыв» – назначение очевидно.

АНГЕЛЫ

Сильнейшие существа Ордена Порядка, которые специализируются на ближнем бое. Не такие рок-звезды, как дьяволы, но тоже кое-что умеют – например, воскресить один союзный отряд.

ГРИФОНЫ

Умения грифонов связаны с их скоростью и мобильностью: мгновенные контратаки могут переломить исход сражения даже с превосходящим противником.

СЕСТРЫ

Когда жизненные показатели юнитов приближаются к нулю – самое время громко кричать «Сестра!». Милая и хрупкая девушка излучает свет и добро и попутно кастит на товарищей «Исцеление».

КРЕСТЬЯНЕ

Базовые слабенькие юниты Ордена, которые очень полезны на первых порах: во-первых, ими не жалко отвлекать противников, во-вторых, чем больше крестьян в армии, тем больше налогов поступает в карман героя.

КОСТЯНЫЕ ДРАКОНЫ

Уступают в силе живым собратьям, зато обладают полезными способностями: могут внезапно обрушиваться на отряды врага, нанося ущерб по площадям. Усовершенствованная версия костяного дракона – спектральный дракон, живущий где-то между мирами и невосприимчивый к любым физическим атакам.

ВАМПИРЫ

Снобы и аристократы холодных кровей, которые в шестой части «Героев» еще до жути похожи на Артаса из Warcraft. Не едят, не спят, не устают, в жилах у них течет ядовитая кровь Богини Пауков. Чтобы яд не разъел вампиров изнутри, они вынуждены пить человеческую кровь. Отсюда и умение восстанавливать жизненные силы за счет жизненных сил противников.

СКЕЛЕТЫ

Мертвецы, ведомые в бой магией некромантов. Слабы и медлительны, но их отряды зато можно постоянно пополнять, поднимая из мертвых поверженных врагов.

ГОБЛИНЫ

Гоблины – деградировавшие Орки. Согласно легендам, появились в ходе опытов с кровью низших демонов, импов. Гоблины совершенно тупы, нескладны и слабы физически, но размножаются не хуже кроликов.

ГАРПИИ

Гарпии созданы волшебниками для замены орков-охранников и орков-слуг. Отсюда и многообразие расцветок от неброских до ярких тропических. В один прекрасный день гарпии восстали против хозяев и вырвались на свободу.

КЕНТАВРЫ

Еще одно творение тех самых шалунов, что сотворили гарпий. Служили своим хозяевам кентавры, опять же, недолго: в какой-то момент парнокопытные разочаровались в людях и разбрелись по всему Асхану.

КЕНШИ

Диковинные представители дремучей земноводной расы нагов, впервые представленной в Heroes 6: Might and Magic. Обитают в подводных городах на дне Нефритового океана. Кенши, как и все наги, покрыты плотной зеленой чешуей, поэтому напоминают скорее рептилию, чем человека. Существа, судя по доспехам и форме мечей, создавались под явным впечатлением от японской культуры.

КИРИНЫ

Кирин – сильнейший юнит новой фракции Святилища, основу которой составляют наги. Могущественный дух воды с внешностью типичного чучела дракона с японского фестиваля Сэцубун. Говорят, что тот, кто оседлает кирина, сможет мчаться быстрее ветра, но заплатит за это жизнью.

ЖРЕЦЫ РУН

Жрецы Рун – особая каста гномов. В нее набирают с малых лет гномов с золотыми глазами, знаком Дракона Огня Арката. Жрецы используют магию для нанесения ударов по противнику издалека и совершенно не боятся магических атак. Продвинутая версия жреца умеет пулять в противников красивые файерболы. ■

Автор:
Николай Третьяков

МЕЧ И МАГИЯ: ГЕРОИ VI

NIVAL УШЕЛ В ОНЛАЙН; НОВЫЕ «ГЕРОИ» – ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ WARHAMMER: MARK OF CHAOS

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ ИГРЫ: Might and Magic: Heroes VI
ЖАНР: Strategy
ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Бука
РАЗРАБОТЧИК: Black Hole
ИНТЕРНЕТ: [illegible]
ДАТА ВЫХОДА: 24 июня 2011 года

Редактор карт позволит нарисовать даже полноценный Версаль.

«Чист единорог, благороден олень, и всегда голоден волк. Напою я этого зверя яростного его же кровью. Но сначала мне нужна база для моих операций», – тетя Славы эклектично-красноречива, как король Суини у О'Брайена.

Если не считать громоздких маркеров над героями, поле боя выглядит привычно.

Не знаем, как вы, дорогие читатели, а мы испытываем в отношении Might & Magic: Heroes VI некоторый скептицизм. Понятно, что издатель Ubisoft хотел свежих идей и потому отдал шестую серию «Героев» венгерской студии Black Hole. Но мы считаем, что и «Нивал» бы их успешно нагенерировал.

За Heroes V отечественной выделки мы провели немало времени и считаем игру одной из лучших в серии, наряду с теплой, ламповой, аутентичной Heroes II и исправлявшей ее недочеты Heroes III (в которой герои, помимо прочего, наконец смогли снимать с себя артефакты в одиночку). Мы всегда будем помнить уникальные скиллы героев из Heroes V, в том числе «Удачу волшебника», придававшую заклинаниям чудовищную силу. Что же собирается Black Hole привнести в серию с устоявшимися традициями и легионом поклонников, которые настороженно воспринимают даже изменение порядка слов в названии (Might & Magic: Heroes вместо Heroes of Might and Magic)?

Релиз Heroes VI не за горами, на Steam уже начался сбор предзаказов; и главный продюсер игры из Ubisoft, Эрван Ле Бретон (Erwan Le Breton) наконец раскрыл детали загадочной «системы репутации» – потому что уже пора.

КРОВЬ, СЛЕЗЫ... ПОТ?

Развивая каждого героя, вы можете идти по «пути крови дракона» (Path of Dragon Blood) или «пути слез дракона» (Path of Dragon Tears). Например, если в привычной по предыдущим сериям Heroes ситуации – когда группа монстров трусливо бежит от вашего войска, вместо того чтобы сражаться – вы выберете классическую опцию «дорезать», то заработаете «кровавую» репутацию; если позволите противникам убежать – «слезную». Кровь и слезы – это ни в коем случае не добро и зло, поясняет Эрван, это образ действий (дотошность и лень, предложим свое определение мы). Кровожадные герои будут получать в основном атакующие и активируемые способности, плаксивые – преимущественно защитные и пассивные. Набрав определенное количество очков соответствующей репутации, герой сможет открыть специфический «престиж-класс». Например, некромант на «пути слез» пройдет стадию Embalmer (англ. «работник сферы ритуальных услуг»), а на «пути крови» побывает Reaver'ом (англ. «психопат-мутант-каннибал из открытого космоса»; не говорите, что еще не посмотрели Firefly!). Если выбирать по названиям, Reaver круче; но, конечно, выбирать мы будем по умениям. Кровь и слезы не будут исключать друг

Позы, которые принимают существа в бою, традиционно пафосны до геральдичности.

Стратегический вид вызывает желание бежать во все стороны сразу и собирать все одновременно.

друга. При желании вы сможете догнать обе репутации до порогового значения и только потом выбрать направление развития. Более того, на 10 и 20 уровнях (когда вы выбираете престиж-классы первой и второй ступени соответственно) можно «перекинуть таланты», сменив класс на противоположный в городском здании Chamber of Judgement (оно займет один из двух слотов для «специальных» зданий, типов которых четыре). «Ресет» класса и скиллов не будет доступен в кампании – по соображениям связности повествования и необратимости личностного развития каждого персонажа. Естественно, резать трусливых монстров или лениться – не единственный способ поднять репутацию; применение «кровавых» или «слезливых» способностей кладет свои копейки в соответствующую копилку; и квесты будут содержать в себе моральный выбор. А точнее, выбор modus operandi – в душераздирающей истории про похищенную орками девицу, которую рассказывает продюсер, орки все равно погибают. Вопрос в том, как – после того как вы дадите барышне выплакаться (sic!) у героя на плече или сразу, когда вы немедленно начнете проливать кровь.

Система репутации внутреннего протеста не вызывает, но поднимает некоторые вопросы. Трусливые монстры на карте всегда были способом набить немного лишнего опыта. Получается, что «кровожадные» герои будут развиваться быстрее, особенно в миттельшпиле и эндшпиле; впрочем, Black Hole тоже может видеть проблему и принять простое решение – опыта за добивание не давать. А отсутствие привязки Blood и Tears к добру и злу – это чудесно; в одном из дополнений можно будет добавить третью репутацию, Sweat (любители рок-музыки нас поймут). Пот – очень интригующее направление развития, тесно связанное с войной – см., например, «Землянку» Владимира Сорокина.

СЕМЕЙКА ГРИФФИНОВ

В Heroes V, по отношению к которой шестые «Герои» являются четырехсотлетним приквелом, существует империя Грифона (в оригинале – The Griffin Empire). В Heroes VI мы будем устанавливать этот режим силами склочного аристократического семейства; слово «Гриффины» активно используется (и педалируется!) создателями игры как фамилия. В Ubisoft и Black Hole явно обожают американский мультсериал Family Guy.

Пятеро Гриффинов, потомков герцога Павла (не Питера, нет), в результате мелодраматических взаимодействий (в которые вмешивается неразборчивый в средствах архангел) оказываются во главе людей, трупов, демонов, орков и хладных гадов, и мутузят друг друга в кампаниях, которые не обязательно проходить в строго хронологическом порядке (как в Heroes III и IV). Нам ужасно интересно, похож ли юный Слава Гриффин из пролога на Стьюи Гриффина. Нас веселит имя Sveltana («Свелтана – тетя Славы»). Возьмем на себя смелость предположить, что оно образовано от французского svelte, «стройная»; такое имя очень подходит костистому некроманту, которым является тетя Славы. Но если в семье Гриффинов не окажется секретной бонусной говорящей собаки по имени, скажем, Борис, мы будем в печали.

Драконий скелет лежит по фэн-шую и облагораживает местность.

В армии нежити числится некро-Росомаха.

REPTILOID CONSPIRACY

Четыре из пяти фракций Heroes VI хорошо знакомы игрокам в Heroes V: это люди, нежить, демоны и орки (набор юнитов у каждой, правда, изрядно изменен). Город пятой фракции называется Sanctuary; «святилище» населяют наги и союзные им рептилоиды, в том числе кирины, бородатые драконы китайского типа. «Мы вдохновлялись Японией, Китаем, Таиландом, Индией», – увлеченно рассказывают разработчики. Наги и Ко (у WoW-любителей мгновенно вызывающие безусловную ненависть) – глубоко одухотворенный народ, поклоняющийся драконихе-прародительнице (см. комикс Chugworth Academy, где один из персонажей восклицает «We Azns are master race! We Azns are descendants of the dragons!!!»).

Символ Sanctuary – лотос с восемью лепестками («Восемь углов мира под одной крышей!»); наги ищут гармонии в кунг-фу и чистоты духа в фехтовании на мечах. Их боевая тактика – выставить вперед тяжеловесов и обкладывать их баффами, параллельно подвергая противников crowd control'у. Возводимые рептилоидами здания похожи на пагоды; если музыкальной темой Sanctuary будет не Karamelldansen, мы будем жестоко разочарованы. Вторично; мы уже опечалены тем, что Sanctuary не населен пандами.

НОВИНКИ И ЗАГАДКИ

Система «кровь и слезы» слегка наступает на горло одному из наших привычных занятий в «Героях», а привязка шахт и обиталищ монстров к городам напрочь убивает одну из тактик – партизанить, лишая врага доступа к ресурсам. Если разработчики ничего не поменяют до релиза, то для захвата лесопилки неподалеку от чужого замка придется брать штурмом сам замок. Решение спорное, как и конверсия городов. Да, возможность превратить, например, человеческий замок в демонический люди из Black Hole пока планируют сделать опциональной. Цене трансформации лучше бы быть повыше, потому что армия с приплодом из нескольких замков будет непобедимой и одна проигранная осада с высокой вероятностью будет фатальной (особенно на небольших картах). Возможно (да нет, так и есть), мы брюзги и ретрограды, но операции по смене пола городов и лишенные флажков шахты несколько размывают уникальность Heroes, стирая и так не очень заметную границу с Disciples. Впрочем, толстомясые боссы (которые придут из-за условно намеченного рубежа между Heroes и King's Bounty) нам нравятся – у них по несколько видов атак и специальных способностей (изучаем тактику, хе-хе). Некоторые боссы во время боя будут вызывать подкрепления – т.н. «добавки» (adds), которых нужно будет своевременно уничтожать, чтобы они не вылечили и не усилили хозяев. Самые крупные уникальные твари будут занимать на поле боя площадь размером 4 на 4 клетки (максимальный размер нормального юнита – 2 на 2, как в Heroes V) и выкашивать тысячные стеки юнитов за пару атак. Естественно, боссы (промежуточные и финальные) присутствуют в кампаниях.

Осады городов претерпят большие изменения; в частности, ломать стены

Кентавров-зебр отличают скверный нрав и склонность лягаться.

«Эпик» не упал. Герой его сам нашел.

замка сможет каждый отряд. Крайне желательно, чтобы дорогу в релизную версию проторили нововведения, о которых разработчики рассказывают фанатским сайтам, вполголоса и без подробностей. Например, возможность для того, кто в осаде, загонять лучников и других дистанционно атакующих существ в башни замка. Это будет давать бонусы к атакам, но если враг обрушит башню – лучникам ёк. Заманчиво выглядят такие тактические нюансы, как погода – она вроде бы будет накладывать на атакующих постоянные дебаффы (генерал Зима FTW!); интересна возможность устроить перед стенами замка локальный потоп. Вряд ли последнее будет так зрелищно, как во «Властелине Колец», но все-таки. А если мы сможем залить нефтью участок поля боя и поджечь, как Уильям Уоллес… Мечты, мечты.

ВСЕСИЛЬНАЯ ЛИЛОВОСТЬ

А реальность такова: минус три присутствующих в «Героях» с первой серии ресурса (прощай, сера! прощай, ртуть! бриллианты не вечны!). Хотя принципиально это ничего не меняет; тем более, легко перехватить нужную врагу шахту в Heroes VI не получится. Кстати, нам кажется, мы знаем причину секвестирования ресурсов до золота-дерева-руды-кристаллов. В редакторе карт можно будет вручную выставлять «радиус контроля» каждого города; прикиньте, насколько тяжело уместить в даже произвольном радиусе источники семи ресурсов и оставить место для гор, лесов, монстров и артефактов.
Артефакты в Heroes VI делятся на три категории; верхняя называется relics, что хочется перевести как «эпики», потому что названия таких предметов, как Crag Hack's Helmet, имеют сочный фиолетовый цвет, вызывающий слюноотделение у поклонников MMORPG (через десять лет выражение «Мне фиолетово» отнимет смысл у пошлого оборота «в шоколаде», и последний будет значить то, что он должен значить). Шлем Крэг Хэка (заурядного бородатого героя-варвара из Heroes II, в третьей части ставшего эпичным из-за специализации Offense и нескольких строчек текста в биографии) добавляет 18 Might Power (атаки) и 5 инициативы всей армии надевшего рогатую каску героя.
Настроение «Хотим!» немного перевешивает наш скептицизм. Потому что по отдельности ревизии и нововведения Heroes VI могут не нравиться, но только с релизом (ну или получив доступ к бета-версии, которая уже вот-вот) мы сможем оценить игру как целое. Как говорят футболисты (чаще всего – усердным аналитикам), «травка покажет». Июнь уже скоро. ■

ПУТЬ СЛЕЗ ДРАКОНА – ДЛЯ ТЕХ, КТО ИЩЕТ ЗНАНИЙ, КТО СТРЕМИТСЯ ЗАЩИЩАТЬ И КТО В ДУШЕ ЛЮБОПЫТЕН.

ЭРВАН ЛЁ БРЕТОН, ПРОДЮСЕР HEROES VI

Иггдрасиль?

У демонов появился юнит Mother Breeder – тварь со щупальцами, выстреливающая из себя импов.

HR, NR, … (HUMAN RESOURCE, NAGA RESOURCE, …)

Свободы в выборе геройских скиллов в Heroes VI больше, чем в играх-предшественницах. Элемент случайности исключен; выбирать можно то, что нужно вам. Сделать героя особенным и неповторимым, помимо системы репутации Blood/Tears с четырьмя престиж-классами, помогут уникальный классовый навык, уникальная расовая способность, а также ограничения, делающие некоторые навыки недоступными для героев в порядке расовой или классовой дискриминации. В отличие от Heroes V, у каждой фракции есть «силовой» и «магический» типы героев (как в Heroes III). Видов волшебства в Heroes VI аж семь: четыре классические (древнегреческие) стихии, Жизнь, Смерть и Изначальная магия, тесно связанная с древними драконами (поклон Урсуле ле Гуин; жаль, драконов зовут Аша и (кажется) Ургант, а не Сегой и Орм Эмбар).

«Силовые» скиллы «силового» героя из города человеков. Слева направо: Paragon, Realm, Tactics, War Cries (развернут в «дерево умений»), Warfare.

«Магические» скиллы того же героя (развернута закладка магии Земли).

Скиллы расовые и классовые…

Герой вволю наплакался и стал паладином (вставьте шутку про эмо).

Автор:
Александр Трифонов

МЕЧ И МАГИЯ: ГЕРОИ. КОРОЛЕВСТВА

- **ЖАНР:** MMORPG/Strategy
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Ubisoft
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Фабрика Онлайн
- **РАЗРАБОТЧИК:** Ubisoft
- **ИНТЕРНЕТ:** www.mmbk.ru

ГЕРОИ МЕЧА И БРАУЗЕРА

По соседству вы найдете большой материал на тему любопытнейшего явления последних лет – массовой миграции известных игровых сериалов в онлайново-браузерно-социальную сферу, причем в виде не каких-то рекламных приложений, а полноценных проектов, дополняющих основную вселенную. Поскольку тема номера у нас посвящена современному состоянию Might and Magic, мы никак не можем умолчать о Heroes Kingdoms – одном из самых ранних примеров этого слома парадигмы.

Анонс этого браузерного проекта, случившийся намного раньше появления первых подробностей о шестой части, вызвал немалый переполох среди поклонников сериала, решивших, что традиционного продолжения вообще уже не появится. Но сейчас, когда мы спокойны за судьбу Heroes оффлайновых, самое время поговорить и об онлайновой их ипостаси, тем более что этой весной стараниями компании «Фабрика Онлайн» запустится и русскоязычный сервер Kingdoms (у нас игра будет называться «Меч и Магия: Герои. Королевства»). Несмотря на давний анонс, про проект долгое время было известно очень немногое – малопонятный ролик да крохи информации. Сейчас на официальном сайте уже можно пройти краткую ознакомительную версию (так называемый «тур по игре»), ну а мы приняли участие в закрытом тестировании, начавшемся лишь недавно – на момент поступления этого номера в печать в нем сможет поучаствовать каждый.

ДЕМОНЫ ПРОТИВ ЗОМБИ

События «Королевств» происходят уже после окончания пятой части Heroes of Might and Magic, все в том же мире Асхан, но на данный момент сражаются лишь четыре расы из участвовавших в боевых действиях в стратегии от Nival, зато с точно таким же набором отрядов (и даже иконками юнитов). При выборе фракции вас сразу предупредят о ее сильных и слабых сторонах, и к этому стоит отнестись очень серьезно: ведь с этим замком вам предстоит провести очень, очень много времени.

У людей (Haven) самые сильные войска, и они способны жить на самообеспечении, но постройки стоят очень дорого и ограничен доступ к заклинаниям. У магов (Academy) по волшебной части все в порядке, но армии наиболее чахлые и экономика зависит от торговли с другими игроками. Некромантам (Necropilis) также приходится активнее социализироваться, но юниты у них чуть посильнее и им нет равных в развитии на первых порах, ну а войска демонов (Inferno) лишь немного уступают человеческим, а магия хоть и обходится дорого, зато отличается прямым доступом к школе Разрушения.

Как определитесь с расой, создаете первого героя (выбрать ему можно только имя да портрет), и оказываетесь в вашем первом замке. Сперва, правда, придется его еще отбить от монстров, и даже оказавшись в самом городе, каждый новый участок для строительства предстоит предварительно зачищать. Поначалу это проблем не доставляет, но примерно к моменту захвата строений с существами четвертого уровня силы «нелегалов» становятся весьма серьезными, да и стоимость зданий начинает зашкаливать: такая вот защита от быстрого развития.

Набор построек традиционный: таверна (тут нанимаем героев), кузница (баллисты и катапульты), рынок, гильдия магов (заклинания), хранилище ресурсов (с каждым улучшением позволяет складировать все больше запасов), ратуша (бонусы к доходу), да «инкубаторы» юнитов семи уровней. Вообще, менеджмент города – наименее изменившаяся по сравнению с Heroes V часть, с поправкой на то, что в «Королевствах», как в классических браузерных стратегиях, все действия (сражения, строительство, наем войск и героев, накапливание юнитов и золота и т.п.) происходят не мгновенно, а отнимают какое-то количество реального времени: минуты, часы или даже дни.

Нет никакого сомнения, что количество рас будет пополняться в дополнениях, ведь в Heroes V вместе с аддонами их набралось ровно в два раза больше.

Наем героев обходится очень дорого, зато каждый появляется сразу с небольшой армией.

Примерно так выглядит «политическая» карта мира на оживленном сервере. Цветные поля – зоны влияния альянсов.

АРХИТЕКТОРЫ И ПОЛКОВОДЦЫ

А вот уже на этапе найма героев начинаются серьезные отличия. Во-первых, их классы не привязаны к выбранной фракции (не считая портретов) и различаются скоростью изменения базовых характеристик, которых осталось только три вместо классических четырех: атака, защита и магия. Система довольно головоломная: есть не только предельное значение параметра (так, если оно прописано как very strong, то на максимальном, 40-м уровне героя, эта характеристика будет равна 60), но и скорость его изменения.

У героев-схоластиков параметры неохотно растут с 1 по 10 уровень, после чего ускоряются и вновь замедляются после 30-го уровня. У фанатиков, наоборот, быстрый прогресс с 1 по 10 и с 30 по 40 уровни, и только у, гм, «классиков» скорость роста характеристик обычная. Плюс к этому персонаж может вообще быть лишен какой-то способности, и, скажем, даже на последнем уровне его магическая сила будет равна нулю.

Дальнейшая специализация персонажей также уникальна и предполагает осваивание нескольких профессий: всего их 13, но одновременно можно выбрать лишь три. Каждая дает какое-то преимущество с самого начала (выбрали, например, Leader – и герой получит возможность нанимать существ седьмого уровня), и потом открывает до пяти дополнительных умений. Тот же лидер может быстрее тренировать войска, повышать ежедневный прирост юнитов или давать им дополнительный бонус к атаке. У каждого умения по три ступени, для улучшения которых тратятся очки развития (одно – для первой степени, два – для второй, три для третьей), получаемые при повышении уровня героя. Учитывая, что скилпойнт выдается всего один, а тренировка навыка может занимать больше суток, выбирать придется с умом, и специализировать героев.

Так, главный персонаж у меня получил профессии Fighter (способен надевать магическое оружие; дает бонусы к атаке войскам), Knight (умеет строить защитные башни вокруг города; дает бонусы к защите и снижает потери войск) и Dark Wizard (может использовать заклинания школы Тьмы и усиливать их же). Другой герой – главный по строительству, с карьерами Architect (может нанимать катапульты; быстрее возводит и улучшает здания и шахты; усиливает защиту своих и снижает ее же у вражеских городов) и Builder (повышает доходы королевства и строит специальные башни для дополнительного притока ресурсов).

Игра в реальном времени сменяет сезоны, в результате чего цены на одни ресурсы взлетают, а на другие, соответственно, падают.

Ход сражений можно увидеть только после их окончания, в виде отчета в почте. В данном случае моя армия по суммарной мощи превосходила вражескую, но ангел, как существо седьмого уровня, в одиночку побил все мои отряды.

В дальнейшем явно еще предстоит обучить кого-то из героев разведке и контрразведке (Scout и Barbarian, соответственно, и освоить три других школы магии – Света, Разрушения и Призыва).

К чему вообще такое внимание к архитектурным талантам – дело в том, что в игре можно не только захватывать шахты вокруг города, но и строить собственные сооружения, которые повышают выработку тех же шахт, дают дополнительный прирост войск, защищают ваши владения от разграбления и так далее. Но, как и в случае с замком, свободное место сперва еще нужно отбить у засевших на квадратах монстров. Все это отнимает кучу сил и времени, и если бы не солидная помощь в виде квестов, быстро развиваться было бы проблематично.

Заданий очень много, и все они незатейливы: прокачать одного из героев до 10-го уровня, улучшить шахты, вступить в альянс, опробовать торговлю, пригласить в игру несколько друзей, и так далее. В общем-то, вас таким ненавязчивым образом знакомят со всеми особенностями игрового процесса, да еще и поощряют за выполнение заданий деньгами и войсками. Ну а когда вы наконец освободите все квадраты вокруг начального города, вас выпустят в большой мир: закладывать новые поселения и биться с другими игроками.

ЗАДАНИЙ ОЧЕНЬ МНОГО: ПРОКАЧАТЬ ОДНОГО ИЗ ГЕРОЕВ ДО 10-ГО УРОВНЯ, УЛУЧШИТЬ ШАХТЫ, ВСТУПИТЬ В АЛЬЯНС, ОПРОБОВАТЬ ТОРГОВЛЮ...

КАМЕНЬ-НОЖНИЦЫ-БУМАГА

Сражения, на которые предстоит потратить немалую часть времени, – наименее интересная часть игры. Все юниты разбиты на три типа (стрелки, пехота, кавалерия), и перед началом битвы нужно выставить ваши отряды таким образом, чтобы они получили бонусы против вражеских существ, да еще, если герой владеет магией, выбрать, какие заклинания на

От некоторых квестов можно отказаться, хотя зачем это делать и оставаться без награды, непонятно.

каком ходу использовать. У какого отряда показатель мощи (power) больше, тот и победит. Если ваши войска намного сильнее, при желании можно убрать излишки в резерв, чтобы те не несли ненужные потери. На этом вся тактика заканчивается: нажимаем «ок», ждем результатов. Если армии с обеих сторон большие, бой может затянуться и на несколько часов. Ну а затем – долгое восстановление потерь и ожидание, пока «перезарядятся» заклинания.

С другой стороны, прямое управление битвами все равно сделать было нельзя – ведь это прежде всего многопользовательская стратегия, и на сервере вместе с вами могут находиться владения сотен других игроков. Которые, уж можете не сомневаться, обязательно наведаются в ваш город с недружественным визитом. Не оставите гарнизон, который отобьется автоматически, – пеняйте на себя. Особая «нубовская» защита, не позволяющая нападать на замки новичков, действует лишь пару недель, а дальше вы будете предоставлены сами себе.

Тут уже не обойтись как без торговли с прочим населением сервера – на аукционе можно приобрести все необходимое, от древесины до могущественных артефактов, так и без вступления в сильный альянс. Именно между этими кланами разворачивается основное соперничество за нахождение и удержание под своим контролем «Слез Асхи» (кто такая Асха – читайте в самом первом материале темы номера), которые можно получить тремя разными способами.

Первый – доминирование. Сперва необходимо отыскивать на карте мира особые монолиты, после чего строить возле них города, где и расшифровывать надписи на обелисках. Узнав местонахождение одной из Слез, необходимо основать город в этой локации и суметь защитить его от конкурентов, которые тут же захотят воспользоваться вашим открытием, после чего откопать драгоценный артефакт.

Второй путь – богатство. Строить в данном случае надо не города, а особые домны, в которых переплавляются чудовищные количества ресурсов, и синтезировать тем самым Слезу самостоятельно. Наконец, третий путь – воинской чести, при котором Слеза добывается путем победы над могущественными монстрами. В любом случае, в одиночку ни с одним из способов не совладать.

Каждая полученная Слеза позволяет строить Грааль – особое строение, дающее бонусы всему альянсу сразу, но враждебная группировка способна захватить этот город и украсть артефакт для своих целей. Тот клан, что получит в свое распоряжение все 13 Слез, объявляется победителем, после чего сервер обнуляется, и все начинается сначала.

Впрочем, далеко не все ваши достижения будут утеряны – чем выше вы были в рейтингах на момент уничтожения мира и чем больших успехов добился ваш альянс, тем внушительнее будут бонусы при создании нового королевства, так называемое «наследие династии». Дополнительно можно заключить, так сказать, сердечный союз с кем-то из игроков, и, в зависимости от ряда параметров, получить дополнительные преимущества на старте. Таким образом, в игре поддерживается некий элемент постоянного улучшения, столь важный для любой MMO, только развиваете вы не отдельного персонажа, а собственную династию. Как справедливо замечено во встроенном справочнике, добейтесь, чтобы ее имя чего-то стоило!

Расстановка отрядов перед боем. Зеленым подкрашен бонус, который получат кавалеристы против лучников, или пехота против конницы. Для самых забывчивых слева красуется наглядная схема.

ГДЕ ДЕНЬГИ, ЗИН

Читатель, знакомый с современной ситуацией на рынке онлайновых стратегий, наверняка спросит: «Это все конечно здорово, но что там с отъемом денег у населения?». Отвечаем: игра работает по модели free 2 play, а если более точно, по системе премиум-аккаунтов. Большинство возможностей доступно бесплатно, но оплатив месячную подписку за 199 рублей, игрок получает следующие преимущества: контроль над более чем пятью городами, наем более чем пяти героев, слегка улучшенный боевой интерфейс, дополнительные возможности во встроенной почте (например, черные списки). За дополнительные 40 рублей можно получить удвоенную зону действия ваших рынков и прочие полезные добавления для тех игроков, что не мыслят себя без торговли.

Каковы будут другие расценки в российской версии, пока неизвестно, равно как качество ее перевода: известно, что локализаторы плотно работают с Ubisoft, но увидеть результат их труда мы сможем только когда начнется открытое тестирование на русском сервере игры. И, в общем-то, если вы любите «Героев» и у вас есть несколько свободных минут в день, чтобы заскочить на сайт и раздать приказы в своем королевстве, нет ни одной причины, почему не стоило бы туда записаться. ■

Чтобы герой смог строить любые здания на свободной клетке, его необходимо обучить нескольким специфическим профессиям.

Облик городов также позаимствован из пятой части. За пару суток отсутствия у меня наконец-то накопилось достаточно ресурсов, чтобы хоть что-то построить.

Возможности по развитию героя скомпонованы в удобном виде на одной закладке. Интерфейс в игре вообще очень хороший и интуитивный.

Автор:
Анатолий Сонин

НЕЛЬЗЯ ЗАВЕСТИ *500 МИЛЛИОНОВ* ДРУЗЕЙ *И НЕ ИСПОЛЬЗОВАТЬ* ИХ ПОТОМ КАК РЕСУРСЫ

ОТ БОЛЬШОГО *К МАЛЕНЬКОМУ*

СТАРЫЕ СЕРИАЛЫ ДЛЯ НОВОЙ ПУБЛИКИ

Мир, который поставил Facebook на стартовую страницу, не оставляет выбора для разработчиков компьютерных игр. Социальные игры на ПК становятся важней хардкорных; важней – потому что прибыльней. Коробочные ПК-релизы расходятся все хуже и хуже, а приложения для Facebook и «В контакте», браузерные MMO и «бесплатные» шутеры складывают – по копейке с пользователя – многомиллионные состояния своим создателям. Можно их любить, можно ненавидеть, но с ними придется жить. К счастью, не все социальные развлечения заставляют полоть грядки и обустраивать кафе. Хардкорные игровые издатели уже торопятся обеспечить геймеров массово-браузерными стратегиями и RPG под вывесками знакомых брендов.

Социализируются Assassin's Creed и Dragon Age, Civilization и Age of Empires, Ultima и Quake – и процесс это неизбежный.

«Коробочные» издатели прозевали первую волну социальных игр и уступили первенство таким компаниям, как Zynga (той самой Zynga, что выпустила FarmVille и превосходит теперь по рыночной стоимости Electronic Arts). Чтобы соперничать с такими гигантами, игровым компаниям приходится использовать все свои орудия – имена брендов в том числе.

На гребне волны «социальных игр для геймеров» сидят пока EA и Ubisoft – первая компания покупает сторонние студии по производству браузерок и выделяет особые отделы по разработке бесплатных игр, вторая обходится своими средствами и направляет работать с Facebook традиционные игровые студии. Побеждает пока EA – потому что и ресурсов вбухивает несоизмеримо больше. Покупка компании Playfish, перевод в социальную сферу сериалов вроде Battlefield и Need for Speed – все это показывает серьезность намерений Electronic Arts. Ubisoft старается сократить дистанцию – и выпускает, к примеру, многочисленные ответвления «героев» и Assassin's Creed: Project Legacy на Facebook. Но не все крупные игровые издательства так рвутся на новый рынок: Activision Blizzard, например, довольствуется мелкими Facebook-приложениями для World of Warcraft и StarCraft 2, а THQ вообще прикидывается мертвой. Японцев – Namco Bandai, SEGA, Capcom, Konami – тоже не видно: они работают с социальными сетями у себя на родине и на Запад не идут. Исключением стала лишь Square Enix, которая родила на Facebook аж два продукта по мотивам Final Fantasy – о них и о прочих социально-геймерских проектах читайте дальше.

Вообще термин «социальные игры» многих вводит в заблуждение: именно что социального в таких развлечениях немного. Объединяет их скорее казуальная настроенность – играть тут надо не часа по три-четыре, а минут по десять, на работе или в университете. Социальность осталась разве что в названии: друзей в таких играх часто используют не как напарников, а как ресурсы – даже онлайновые шутеры требуют большей кооперации.

На этом можно заработать больше, чем на Dead Space, Dragon Age и Mass Effect вместе взятых.

«Социальные» продукты напоминают по финансовой модели аркадные автоматы – там тоже за простую, но комфортную игру надо платить с некоторой регулярностью.

EA Easy, одна из самых активных команд в казуальном подразделении Electronic Arts.

СОПРОВОЖДАЮЩИЕ ИГРЫ

Социальные развлечения по мотивам «больших» игр условно делятся на две группы: на проекты самостоятельные и сопровождающие. Первые выходят в любое время года и пытаются выживать в одиночку, вторые запускаются вместе со старшими товарищами и работают как ухищренные рекламные акции. И если раньше «игры-компаньоны» появлялись где-то в диких интернет-прериях на независимых сайтах, то теперь они прочно уселись в одном месте: на социальной сети Facebook. При таком переезде сопровождающие игры подхватили вирус «социальности» – в былые времена они были бесплатны и работали лишь как реклама, а теперь каждая получила по своей системе микротранзакций. Игры такие пытаются сделать сразу все: прорекламировать своего старшего родственника, заработать, повысить узнаваемость бренда.

DRAGON AGE: JOURNEYS И LEGENDS

Боевое фэнтези от BioWare получило уже две игрушки сопровождающего характера: Journeys и Legends по мотивам первой и второй части Dragon Age соответственно. Journeys была старомодной флеш-RPG с сюжетом, диалогами и боевой системой в духе «героев» – игра вышла простенькой, но адекватной, не требовала денег и проходилась в свободном темпе. А вот для Legends подготовили полную Facebook-обработку: тут играть разрешается минут по 10 за раз (после этого истекают очки действия), в качестве солдат-наемников используют персонажей друзей (которые работают через ИИ, без всякой кооперации с живыми людьми), а для покупки полезных предметов приходится платить реальными деньгами. Да, вы все правильно поняли: это рекламная игра, в которой надо платить за возможность рекламу эту самую потреблять. Мы живем в безумном мире. С другой стороны, Legends – одна из самых хардкорных ролевых на весь Facebook, и это смелый шаг со стороны EA. Как самостоятельный проект Legends имеет право на жизнь: тут неплохая боевая система в духе JRPG (бойцы стоят друг напротив друга и выбирают по очереди атаки, заклинания и предметы), прокачка и даже неочевидная возможность обустраивать замок, в котором производятся зелья и бомбы. И, как подобает сопровождающим играм, Journeys с Legends периодически награждают игрока предметами для «старших» RPG.
Оба выпуска браузерных Dragon Age – дело рук EA2D, нового отдела Electronic Arts, который работает исключительно с проектами миниатюрными и плоскими. Судя по популярности Legends (больше 400 тысяч активных пользователей в месяц), EA2D все делает правильно.

Бои в Journeys...

...и в Legacy. Играбельно в обоих случаях.

ЕСЛИ РАНЬШЕ «ИГРЫ-КОМПАНЬОНЫ» ПОЯВЛЯЛИСЬ ГДЕ-ТО В ДИКИХ ИНТЕРНЕТ-ПРЕРИЯХ НА НЕЗАВИСИМЫХ САЙТАХ, ТО ТЕПЕРЬ ОНИ ПРОЧНО УСЕЛИСЬ В ОДНОМ МЕСТЕ: НА СОЦИАЛЬНОЙ СЕТИ FACEBOOK. И ПРИ ТАКОМ ПЕРЕЕЗДЕ МНОГИЕ СОПРОВОЖДАЮЩИЕ ИГРЫ ПОДХВАТИЛИ ВИРУС «СОЦИАЛЬНОСТИ».

ASSASSIN'S CREED: PROJECT LEGACY

Assassin's Creed: Project Legacy для Facebook запустился одновременно с консольной версией Brotherhood и сразу же продемонстрировал прекрасную совместимость двух игр: через браузер вы можете развивать здания в Риме Brotherhood, тренировать своих ассасинов и открывать разные полезности для Эцио. Идея в том, что вечером вы играете в Brotherhood, а днем – на учебе или работе – раскачиваетесь через окошко браузера.

В отличие от игр Dragon Age, Legacy не пытается откреститься от жанра «социалок»: тут все предельно казуально. Игра представляет собой этакую визуальную новеллу: каждое задание состоит из картинок и текста, а проходится – без шуток – нажатием на кнопку «выполнить». Это обычное дело для игр с Facebook: пройти Legacy сможет даже собака. Но за один сеанс закликиваний выполнить все квесты Legacy, конечно, не позволяют: на все расходуются очки действий, которые, как и в Dragon Age, восстанавливаются за часы реального времени. Приходите раз в день, кликаете 30 раз на кнопку «выполнить», получаете удовольствие. От прочих игр жанра «кликай на кнопку» Legacy отличает разве что прекрасная подача: здесь интересная история (вы, подопытный Abstergo, переживаете воспоминания чужих предков), неплохой арт и даже немножко аутентичной музыки. Иначе говоря, поклонникам Assassin's Creed имеет смысл зайти и поиграть – удовольствие получите вряд ли, но к знакомому миру еще разок прикоснетесь.

Нажимаете на Execute пять раз и проходите квест, никаких хитростей.

FINAL FANTASY

Две Facebook-игры по Final Fantasy – то немногое, что долетело до нас из японских социальных сетей. Первый проект называется Chocobo's Crystal Tower (40 тысяч пользователей в месяц) и заставляет ежедневно ухаживать за цыпленком-чокобо, второй – Knights of the Crystals – представляет собой «кликательную» ролевую в духе той же Assassin's Creed: Project Legacy. Здесь вы так же заходите пару раз в день на сайт и жмете на кнопку «выполнить», чтобы пройти квест – только сюжета почти нет и ни к какой конкретной Final Fantasy события не привязаны. Единственное развлечение в Knights of the Crystals – драки с боссами, которые проходят в классическом стиле японских ролевых. В остальном абсолютно уныло, несмотря на здоровый показатель в 150 тысяч посетителей за месяц. Ну, Square Enix хотя бы старается: остальные японские издатели не выпускают на Западе ничего, кроме адаптированных под браузер ретро-игр.

Чокобо в Chocobo's Crystal Tower надо чистить, кормить и отправлять на квесты.

Драка с боссом в Knights of the Crystals. Можно либо «драться», либо «лечиться» – простор для тактики невелик.

СОЦИАЛЬНЫЕ СТРАТЕГИИ

Пожалуй, ни один жанр «больших» игр не обосновался в браузере так прочно, как стратегии. Спешить в них не надо, знай себе расслабленно собирай ресурсы, строй домики и тренируй армии – идеально для «социального» отдыха. О самой свежей такой браузерке, Heroes of Might and Magic Kingdoms, вы можете почитать на соседних страницах, а тут мы расскажем об остальных важных проектах.

LORD OF ULTIMA

Жанр браузерных стратегий EA пока не захватила – компания выбралась сюда лишь недавно, с релизом Lord of Ultima, новой игры в духе классической немецкой «Травиан». О прибыльности или провале Lord of Ultima говорить рано, но сигналы поступают позитивные: начнем хотя бы с того, что разрабатывали проект EA Phenomic, авторы замечательных Battleforge и SpellForce.

Как и «Травиан», Lord of Ultima – стратегия, которая работает в реальном времени, 24 часа в сутки. Зашли утром, запустили вербовку отряда, вечером вернулись и отправили новых солдат в поход – и только через два дня из похода бойцы вернутся. Lord of Ultima создана для работы в фоновом режиме: вы отдаете игре по 15 минут в день и тихонько раскачиваете свою империю. Заниматься приходится очевидными вещами: строить и укреплять город, набирать армии и направлять их на подземелья или на соседствующие цивилизации. Загвоздка в том, что мир игры динамичен и заполнен поселениями игроков – они могут напасть на вас, вы можете напасть на них, и все это, опять же, происходит в реальном времени, то есть какая-нибудь осада легко растягивается на несколько часов.

Так что Lord of Ultima, как и все подобные игры, отлично соответствует статусу «социального» развлечения – приходится вступать в альянсы и начинать войны, строить отношения с врагами и с друзьями.

Слабой стороной новой «ультимы» остается графика: если города замечательно нарисованы, то с битвами проблема: их попросту не показывают, дают лишь табличку с цифрами. Для игры 2011 года это просто несерьезно.

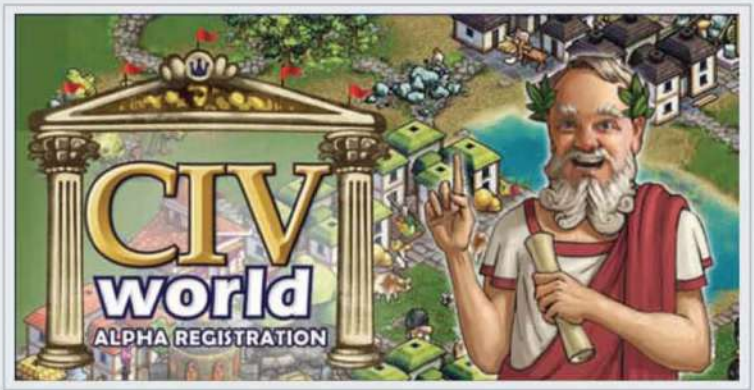
Вид на город (обратите внимание, как хорошо отрисованы спрайты)…

…на регион (тут ведутся войны и начинаются рейды на подземелья)…

…и на мир. Каждая красненькая точка – город реального игрока.

CIVILIZATION WORLD

От Civilization World для Facebook, которую создает лично Сид Мейер и его команда Firaxis, ждут как минимум переворота всего социально-игрового мира. Ждут, признаем, необоснованно: об игре, которая выйдет уже с месяца на месяц, известно пока очень мало. С одной стороны, в Civilization World будут классические элементы Травианклона: игроки живут на одной большой карте, собирают ресурсы и строят города, объединяются в нации и воюют между собой. С другой, от «старших» игр World тоже что-то возьмет: мир тут будет переходить из одной эпохи в другую, а игра станет вестись не бесконечно, а до того момента, пока кто-нибудь на сервере не выполнит условия победы – например, захватит остальных. Очевидно, что World традиционной «цивилизацией» не станет, но пример прекрасных консольных релизов доказывает, что Firaxis умеет проявлять гибкость.



Единственная картинка, которую пока выпустили разработчики. Видно уже, что будет нечто казуальное с коровами и градостроительством.

AGE OF EMPIRES ONLINE

Пожалуй, самый замысловатый гибрид одиночной и «социальной» стратегии. Age of Empires Online оставит классические для сериала RTS-сражения, но разбавит их «Травианом»: между битвами игроки будут отдыхать не на страницах меню, а в собственных городах, где за часы реального времени (того времени, что вы проводите вне игры) добываются ресурсы, строятся здания и производятся апгрейды – все это дает вам различные бонусы на стратегических заданиях.

От собратьев по онлайновому жанру Age of Empires Online отличает хардкорность: ветви развития тут мудреные, юниты готовы носить оборудование и артефакты, задания снабжены сюжетом, а бои не упрощены для офисных казуалов. Когда игра выйдет, из всех стратегий социального пошива она может стать самой «геймерской». Единственный минус – через браузер она не заработает, придется скачивать бесплатный клиент.

В чем, собственно, «онлайновость» AoEO, не ясно – говорят только, что задания можно проходить кооперативно, а любого друга разрешается вызвать на дуэль.

Выглядит игра по-глупому цветасто, но рассчитана она скорей на геймеров, чем на казуальщиков.

Анонсированы пока две фракции: греки и египтяне.

КОГДА AGE OF EMPIRES ONLINE ВЫЙДЕТ, ИЗ ВСЕХ СТРАТЕГИЙ СОЦИАЛЬНОГО ПОШИВА ОНА МОЖЕТ СТАТЬ САМОЙ «ГЕЙМЕРСКОЙ»: ВЕТВИ РАЗВИТИЯ ТУТ МУДРЕНЫЕ, ЮНИТЫ ГОТОВЫ НОСИТЬ ОБОРУДОВАНИЕ И АРТЕФАКТЫ, ЗАДАНИЯ СНАБЖЕНЫ СЮЖЕТОМ, А БОИ НЕ УПРОЩЕНЫ ДЛЯ ОФИСНЫХ КАЗУАЛОВ.

СОЦИАЛЬНЫЕ ШУТЕРЫ

QUAKE LIVE

Тяжело защищать хардкорные игры на ПК, когда даже Джон Кармак из id от них отворачивается. «Высокобюджетные и драматичные игры, которые мы делали вплоть до Doom 3, популярны теперь на консолях, потому что только там можно покрыть расходы на их производство. У ПК сейчас другая специфика. Тут тоже много «историй успеха»: посмотрите хотя бы на The Sims и World of Warcraft – но эти игры делались с учетом особенностей современного ПК-рынка». И главная такая особенность – социализация, переход от крупных блокбастеров к продуктам маленьким, но с большим сообществом фанатов.

Кармак, естественно, и сам под новые условия подстроился, выпустив Quake Live – браузерную версию Quake 3 Arena, одного из самых популярных и самых веселых онлайн-шутеров всех времен. «Quake 3 – моя любимая игра от id, и сообщество у нее до сих пор огромное, вот мы и решили провести эксперимент по омоложению», – объяснил Кармак на QuakeCon'07.

Удался ли эксперимент? С точки зрения геймеров – еще как. Вы можете зайти на официальный сайт игры и минут через 20 расстреливать друзей в одном из лучших шутеров планеты – разве не в этом счастье? И сервера, кстати, не пустуют.

С финансовой точки зрения успех Quake Live не так очевиден. Сначала сервис был абсолютно бесплатным и лишь показывал рекламу на уровнях и во время загрузок, но такая система, по признанию самого Кармака, не вышла на окупаемость. В итоге в 2009-м Quake Live получил, вдобавок к бесплатной модели, возможность платной подписки для получения дополнительных бонусов. Большая часть контента, правда, до сих пор доступна задаром.

Рекламу в игре вешают на специальные щиты: от боев не отвлекает.

Отличия от оригинальной Quake 3 Arena найдут только самые хардкорные фанаты.

«ВЫСОКОБЮДЖЕТНЫЕ И ДРАМАТИЧНЫЕ ИГРЫ, КОТОРЫЕ МЫ ДЕЛАЛИ ВПЛОТЬ ДО DOOM 3, ПОПУЛЯРНЫ ТЕПЕРЬ НА КОНСОЛЯХ, ПОТОМУ ЧТО ТОЛЬКО ТАМ МОЖНО ПОКРЫТЬ РАСХОДЫ НА ИХ ПРОИЗВОДСТВО. У ПК СЕЙЧАС ДРУГАЯ СПЕЦИФИКА. ТУТ ТОЖЕ МНОГО «ИСТОРИЙ УСПЕХА»: ПОСМОТРИТЕ ХОТЯ БЫ НА THE SIMS И WORLD OF WARCRAFT – НО ЭТИ ИГРЫ ДЕЛАЛИСЬ С УЧЕТОМ ОСОБЕННОСТЕЙ СОВРЕМЕННОГО ПК-РЫНКА», – ДЖОН КАРМАК.

BATTLEFIELD HEROES

В отличие от Quake Live, Battlefield Heroes от студий EA Easy и DICE пошел куда более «социальным» путем – тут с самого старта были массивные микротранзакции, минимум контента (игра запустилась лишь с четырьмя картами) и слегка оказуаленный геймплей: выигрывает в Heroes не столько самый умелый, сколько самый прокачанный и оснащенный. Несмотря на это, Heroes без проблем нашел аудиторию – из-за отличной картинки и благодаря крепкой основе геймплея, которую даже микротранзакции не сильно омрачали. По крайней мере, первое время: в конце 2009 года EA переработали систему платежей и серьезно подпортили жизнь любителям бесплатной езды. Оружие в Heroes, видите ли, не покупается, а берется в аренду – и с новыми ценами аренду эту очень сложно оплатить, не внося реальных денег. Насколько прибыльной оказалась игра в действительности, остается гадать, но EA строит хорошую мину: в этом году компания отрапортовала о растущих доходах и о 7 миллионах зарегистрированных пользователей. Сколько из них играет до сих пор – большой вопрос.

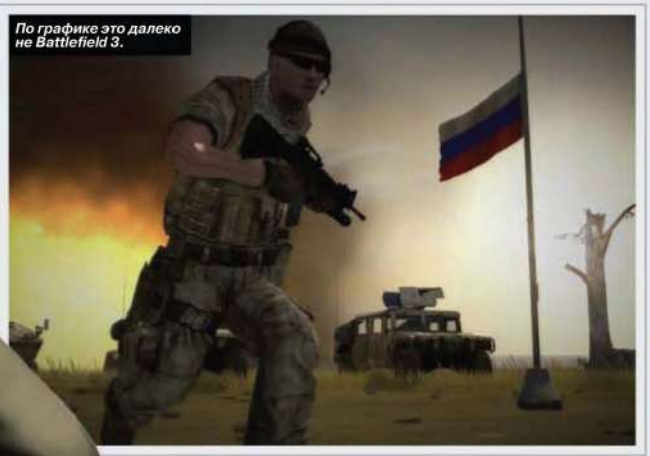
Танки, самолеты, джипы... Heroes не забывает корни своего сериала.

В игре регулярно появляется новая одежда – то в честь праздников, то в честь выхода новых игр от EA.

BATTLEFIELD PLAY4FREE

Heroes была игрой экспериментальной и она многое для своих авторов прояснила: например, структуру аудитории. Выяснилось, что 80% пользователей Heroes были хардкорными геймерами – хотя игра и старалась угодить казуалам. EA, не долго думая, подстроилась под новые реалии: теперь на браузеры торопится более серьезная, классическая версия Battlefield, которой вновь занимается дуэт EA Easy и DICE. Play4Free станет этакой сборной солянкой из предыдущих частей сериала: тут есть транспорт и карты из Battlefield 2, классы и виды оружия из Bad Company 2 и система прокачки с микротранзакциями в духе Heroes. Ждите распродажи костюмов, сдачи оружия в аренду и прочих гадостей – будем надеяться, что хотя бы расценки окажутся реалистичней, чем в Heroes. Мы уже играем в закрытую бету Play4Free и можем сказать: она действительно похожа на классический Battlefield и вообще хардкорна по своей сути. Подробности в следующем номере.

Play4Free окажется совместимой с Battlefield 3: достижения в одной игре будут давать бонусы в другой.


По графике это далеко не Battlefield 3.

СОЦИАЛЬНЫЕ ЭКСПЕРИМЕНТЫ

NEED FOR SPEED WORLD

Продажи ПК-версии недавней Hot Pursuit не составляют и 10% от продаж версий консольных – и уже этим можно объяснить появление World. Рынок меняется, и Need for Speed на нем нужна иная. Игра, которая изначально позиционировалась как «гоночная MMO», оказалась на деле гонкой вполне обыкновенной, только без одиночного режима и с микротранзакциями. Игра стартовала с ограничением по максимальному уровню (требовалось купить Starter Pack, иначе до верха прокачаться было нельзя), но уже через пару месяцев все лимиты сняли: теперь деньги просят только для микротранзакций, которые помогают побыстрей купить машины, бонусы и запчасти. Об окупаемости World разработчики не распространяются, но известно, что за первые месяцы зарегистрировалось больше миллиона гонщиков.

С регулярными обновлениями World получает не только машины, но и свежие возможности для их кастомизации.

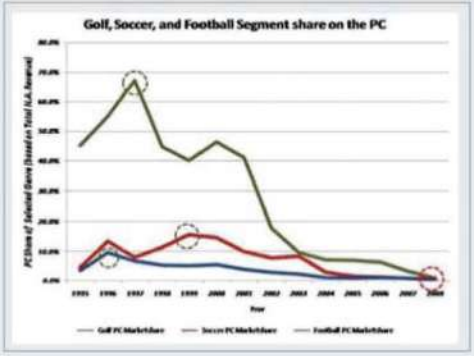
Игровой мир World почти полностью взят из Most Wanted.

ИГРЫ EA SPORTS

Питер Мур, глава EA Sports, не питает иллюзий по поводу рынка компьютерных игр. В своем блоге он регулярно пишет о плачевном состоянии спортивных сериалов на ПК – можете посмотреть табличку по соседству, чтобы оценить, насколько все плохо. ПК-игры от EA Sports продаются сейчас в десятки раз хуже, чем в конце девяностых. Если вы все еще не понимаете, почему PC-версию FIFA так долго игнорировали разработчики, вот вам ответ. Выход Питеру и его коллегам видится, как всегда, в переходе к социальным играм. В частности, в браузер перебрались сериалы FIFA и Tiger Woods. Первый был почти бесплатным и всем очень нравился, но умер буквально за пару дней до сдачи этого материала в печать (причин для закрытия серверов не назвали – просто «всем спасибо, освободите помещение»), а второй появился недавно, зато уже требует интенсивных вливаний денег (бесплатно можно сыграть лишь один раз и на одной карте). Учитывая, что симуляторов гольфа на ПК уже тысячу лет не выходило, Tiger Woods Online может действительно найти свою нишу – гольф-то ведь любят многие, а консоли есть не у всех. Игра работает через браузер, на прекрасном движке Unity – выглядит она не хуже консольных версий и играется примерно так же. Пуляете мячик по газонам, меняете клюшки, настраиваете своего спортсмена, участвуете в чемпионатах – все как на PS3 и Xbox 360.

Как говорит Питер Мур, Tiger Woods Online показывает новый, более серьезный подход EA Sports к компьютерному рынку – посмотрим, оценит ли такой маневр аудитория. ■

На пустом рынке гольф-симуляторов для ПК Tiger Woods Online может ожидать серьезный успех.



Продажи спортивных сериалов EA на ПК с 1995-го по 2008 год.

РЕКЛАМА

ВЕДЬМАК®2

УБИЙЦЫ КОРОЛЕЙ

PREMIUM EDITION 999 РУБЛЕЙ

- КАРТА МИРА И САУНТДТРЕК
- ПУТЕВОДИТЕЛЬ И РУКОВОДСТВО
- ПАМФЛЕТ И ПРОКЛЯТАЯ МОНЕТА
- ВИДЕОДНЕВНИКИ РАЗРАБОТЧИКОВ

С 17 МАЯ В ПРОДАЖЕ

599 РУБЛЕЙ СТАНДАРТНОЕ ИЗДАНИЕ

ГЛАВНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА ГОДА

СДЕЛАЙ ПРЕДЗАКАЗ ИГРЫ НА САЙТЕ WWW.SOFTCLUB.RU

www.TheWitcher.com

1С-СофтКлаб CDPROJEKT: SNOWBALL

The Witcher® is a trademark of CD Projekt RED sp. z o.o. The Witcher game © CD Projekt RED sp. z o.o. All rights reserved. The Witcher game is based on a novel of Andrzej Sapkowski. All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners. © ООО «1С-СофтКлаб», локализация и оформление, 2011 г. Творческая адаптация Snowball Studios.

Автор:
Иван Гусев

МАРИО В БЕДЕ

ИГРОВАЯ ИНДУСТРИЯ ПОМОГАЕТ ЯПОНИИ

Люди всего мира сопереживают японцам.

Блежински перестал дурачиться и просит геймеров не быть равнодушными.

Японская трагедия взбудоражила весь мир. Тысячи компаний, миллионы людей решили пожертвовать деньги жителям несчастного государства, столкнувшегося с землетрясениями, цунами и ядерной угрозой. Игровая индустрия и геймеры не остались в стороне. Оно и понятно, ведь для нас Япония – особая, почти родная страна. Кто знает, как бы выглядел сегодня рынок электронных развлечений без приставок родом из Страны восходящего солнца (начиная с «Денди» – Nintendo Entertainment System), без Марио, Соника, Final Fantasy, Metal Gear Solid и Resident Evil. Многие игровые компании сделали крупные пожертвования японскому Красному кресту и другим благотворительным организациям. Tecmo Koei, Sega Sammy, Nintendo, Namco Bandai, Sony и Konami перечислили крупные суммы, от 10 до 300 миллионов иен (124 тысячи – 3.7 миллионов долларов).

Южнокорейское издательство NCsoft, известное по многопользовательским хитам Lineage II и Aion, отдало 500 миллионов иен (6.2 миллиона долларов). Японский филиал компании собирается передать пострадавшим месячную выручку. Square Enix, издатель серии Final Fantasy, пожертвовал 100 миллионов иен. Но не ограничился этим. Япония переживает серьезный энергетический кризис. Чтобы сэкономить электроэнергию, компания Square Enix решилась на беспрецедентный шаг и как минимум на неделю отключила серверы онлайновых игр Final Fantasy XI и Final Fantasy XIV. Никто из геймеров не стал роптать. Есть вещи поважнее любимой MMORPG. В Square Enix в свою очередь поблагодарили за понимание и пообещали не брать абонентскую плату за март-апрель.

Запад тоже активно помогает Японии. Компания PopCap Games (Plants vs. Zombies) перечислила в Красный крест выручку за два дня. Hi Rez Studios заметно снизила цену на свой многопользовательский шутер Global Agenda, а всю прибыль пожертвовала.

Сотрудники Electronic Arts (и многих других игровых компаний) скинулись, кто сколько может. В канадском офисе EA подготовили продуктовые посылки. Большинство интернет-магазинов провели акции в поддержку Японии. Журналисты, пишущие об играх, тоже помогли, как умели. Около 30 крупнейших мировых изданий (как онлайновых, так и бумажных), подготовили часовой фильм Gamers Heart Japan. В нем известные геймдизайнеры, включая Тима Шефера (Tim Schafer), Рэя Музику (Ray Muzyka), Клиффа Блежински (Cliff Bleszinski), Питера Молине (Peter Molyneux) и Сида Мейера (Sid Meier), рассказывают, сколько всего хорошего сделали японские разработчики для игровой индустрии. Цель фильма – привлечь внимание геймеров к катастрофической ситуации в Стране восходящего солнца. Если у вас есть возможность, сделайте пожертвование. Сделайте это ради Марио, Пакмена, Снейка и чокобо. Помните, без Японии мир интерактивных развлечений был бы совсем другим. ■

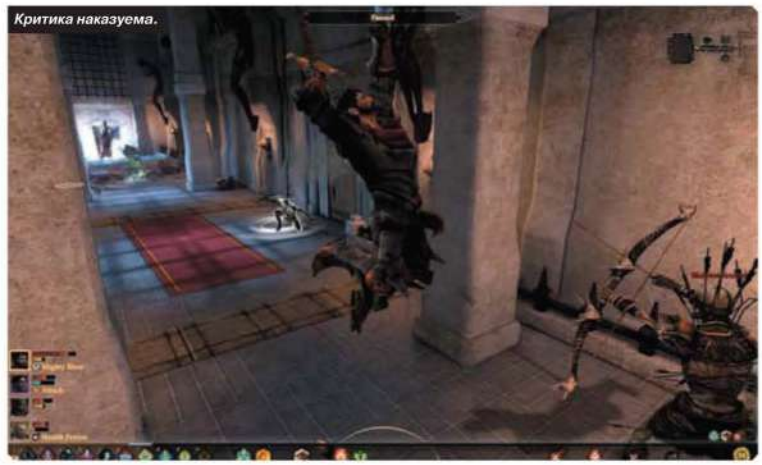
На время фанаты Final Fantasy XIV остались без любимой игры.

Без Японии не было бы Марио.

DRAGON AGE II ОСКАНДАЛИЛАСЬ

ПОЧЕМУ ELECTRONIC ARTS НЕ БОИТСЯ ГНЕВА ФАНАТОВ И СМИ?

Ролевая игра Dragon Age II оказалась в центре нескольких скандалов, один абсурднее другого. Первый из них был вызван решением модератора форума BioWare забанить пользователя под ником Arno. Сроком на 72 часа. В принципе, Arno ничего страшного не сделал. Просто сравнил издательство Electronic Arts с дьяволом и поинтересовался, продали ли сотрудники BioWare свои души? Модератор посчитал, что это перебор, и выписал наказание. Спустя пару часов бедный геймер попытался активировать свою копию Dragon Age II, и... у него ничего не получилось. «Что ж это делается, друзья?! – возопил Arno на просторах Интернета. – Меня забанили на форуме, и теперь я не могу включить честно купленную игру?! Разве справедливо?!» Поднялся шум. Строгий модератор в ответ на вопросы геймеров лишь процитировал два пункта из пользовательского соглашения, который принимают все, кто получает EA-аккаунт. Ага, того самого, что вы и читать не стали, просто ткнув мышкой, где положено. А оказывается, «электроники» действительно располагают правом отлучить от своих игр тех, кто по той или иной причине им не мил. Однако когда об инциденте написали СМИ, а количество возмущенных стало измеряться тысячами, представитель Electronic Arts выступил с заявлением: произошла ошибка, подобное больше не повторится. С Arno был снят бан. И что вы думаете? Буквально на следующий день объявился другой игрок с аналогичной историей: сказал что-то не то, был наказан, и теперь ему нет ходу в Киркволл.



Критика наказуема.

Dragon Age II геймеры приняли хуже, чем первую часть.

Другой скандал спровоцировала хвалебная «геймерская» рецензия Dragon Age II, появившаяся на представительном сайте Metacritic.com. «Это – настоящий эпик, способный тронуть до глубины души. Все, что вы слышали плохого об игре, – всего лишь субъективные мнения, преувеличения. Игра безупречна и бесконечно хороша», – написал некто Avanost и поставил 10 баллов из 10. Случайно выяснилось, что за псевдонимом скрывался... инженер студии BioWare, разработавшей Dragon Age II. Одних геймеров это рассмешило, других разозлило, и игра тут же наполучала пользовательских колов на Metacritic.com. Баланс был восстановлен. Ну и наконец, сценаристам Dragon Age II пришлось оправдываться, почему в игре столь настойчиво предлагается чисто мужская любовь. Некоторые игроки даже предложили добавить опцию «Без гомосексуализма». Ведущий сценарист Дэвид Гейдер (David Gaider) парировал: у BioWare есть данные, какие выборы в игре делают геймеры, и оказывается, гомосексуализм в Dragon Age вовсе не редкость. Впрочем, в EA критики не боятся. «Чем больше мнений, тем лучше, – сказал президент EA Games Фрэнк Гибо (Frank Gibeau). – Мы готовы защищать свою позицию». Переводим: негативная реклама – тоже реклама, а скандалы почти всегда идут на пользу продажам. ■

Рэй Музика (BioWare) и Фрэнк Гибо (EA): кто кому продал душу?

В BioWare знают, кого выбирают в партнеры ваши герои.

НАУЧИСЬ ИГРАТЬ НА ГИТАРЕ

СЛУХИ О СМЕРТИ МУЗЫКАЛЬНЫХ ИГР СИЛЬНО ПРЕУВЕЛИЧЕНЫ

Компания NPD Group, регулярно подсчитывающая прибыль на рынке электронных развлечений, сообщила, что Guitar Hero III: Legends of Rock, выпущенная в 2007 году, до сих пор является самой кассовой игрой в США. Она заработала 830.9 миллионов долларов. Тираж шутера Call of Duty: Black Ops заметно выше – 13.7 миллиона копий, а вот доход ниже – 787.4 миллионов долларов. Цена комплекта с гитарой была заметно выше средней на игры, а потому Guitar Hero III и заработала больше.

Не верится, что еще три года назад Guitar Hero был франчайзом №1 в мире. В 2008 году серия принесла издателю 2 миллиарда долларов. Однако уже в 2009-м – на 46% меньше. В 2010-м продажи упали еще на 34%. Все закончилось тем, что в Activision решили прекратить разработку следующей Guitar Hero и других музыкальных игр (на пике интереса к жанру выходило до дюжины наименований в год). Увы, мода на пластмассовые гитары быстро ушла. Тусовки с Rock Band или Guitar Hero набили оскомину и ныне считаются чуть ли не дурным тоном.

И вдруг, когда никто не ждал, объявляется издательство Ubisoft и представляет публике... новую музыкальную игру. Называется она Rocksmith и от своих предшественниц отличается тем, что учит играть на настоящей электрогитаре. Сейчас Ubisoft ведет переговоры с Gibson и другими производителями музыкальных инструментов. Компания хочет, чтобы к Rocksmith прилагалась настоящая гитара. Поскольку продавать игру собираются за 200 баксов, не стоит ждать инструмент экстраординарного качества. Но для новичков вполне сойдет. К тому же вы всегда сможете подключить собственную электрогитару.

Rocksmith выходит в сентябре на Xbox 360, PlayStation 3 и – да, да – PC. Она будет включать 45 песен от известных исполнителей и групп, таких как Дэвид Боуи, The Animals, The Black Keys, Interpol, Nirvana и The Rolling Stones. Игровой процесс во многом напоминает то, что вы видели в Guitar Hero, но нужно попадать в ноты и брать настоящие аккорды. Rocksmith подходит и начинающим, и профессионалам. Она даже может стать вашим наставником.

Анонс Rocksmith стал сюрпризом для всех.

Activision дала отставку Guitar Hero.

«Мы создадим новое поколение гитаристов!» – уверен один из руководителей Ubisoft Тони Ки (Tony Key). Смелое заявление, но кто знает. Вполне возможно, грядет новый бум музыкальных игр. Более серьезных, и в то же время увлекательных. Однако провал Rocksmith не исключен. Жанр переживает трудные времена, и неспроста Ubisoft открещивается от сравнений с играми-конкурентами. «Guitar Hero хороша для вечеринок. Rocksmith же – музыкальный экспириенс, – говорит Ки. – Нажимать кнопки и играть на настоящей гитаре – совершенно разные, несравнимые ощущения». Замысел Ubisoft кажется очень перспективным. Если игра получится внятной, интересной и не будет стоить запредельно дорого, шансы на успех у Rocksmith точно есть. ■

Guitar Hero III – королева музыкальных игр.

Гитара подключается к PC или консоли через USB-вход.

DUKE NUKEM WHATEVER

ВЫ БУДЕТЕ СМЕЯТЬСЯ, НО DUKE NUKEM FOREVER СНОВА ЗАДЕРЖАН

Камера показывает широко улыбающегося Рэнди Питчфорда (Randy Pitchford), президента студии Gearbox Software. Тот говорит о Duke Nukem Forever, мол, это удивительно: шутер почти готов, выходит в мае, и ничто не способно помешать. Вдруг за спиной топ-менеджера появляется неизвестный работник и приклеивает на рекламный постер игры стикер с указанием новой даты релиза: 10 июня. Питчфорд громко ругается и покидает кадр, крича: «Почему я всегда все узнаю последним?!» Таким оригинальным способом Gearbox Software сообщила о переносе даты выхода Duke Nukem Forever. Шутер, анонсированный в 1997 году, переживший две смены движка и обошедшийся разработчикам, по разным оценкам, в сумму от 20 до 30 миллионов долларов, по-прежнему не готов к релизу. Правда, в Gearbox Software уверяют, задержка ни в коем случае не затянется, и геймерам не придется ждать еще 15 лет. Питчфорд оправдывается: они не учли всех нюансов, кое-где ошиблись с прогнозами, и вообще, эта задержка стоит студии больших денег. Но так будет лучше для игроков. Он пообещал демоверсию, скачиваемый дополнительный контент для Duke Nukem Forever и, возможно, выпуск инструментария для создания собственных модов. В релизной версии игры его не будет, но геймеры настойчиво просят, и в Gearbox Software подумывают пойти навстречу.

Ситуация с Duke Nukem Forever продолжает оставаться достаточно идиотской. Эта игра, как плохой анекдот – все его знают и только морщатся, когда слышат снова. Не удивимся, если дату релиза шутера снова отодвинут, например, на осень. В Duke Nukem Forever всегда найдется, что поправить и улучшить. Спасти репутацию этой игры может лишь одно – качество. Если шутер удался, геймеры простят годы ожидания и будут готовы ждать сколько угодно Duke Nukem 5. Но если нам подсунут проходняк с устаревшим геймплеем и безрадостной графикой, берегись, Рэнди Питчфорд.

В любом случае, Duke Nukem Forever ждут все. Даже журналисты нашего любимого американского канала Fox News. Обругав на пустом месте Bulletstorm, акулы телеэфира взялись за Дюка. DNF провозгласили самой сексисткой игрой из существующих. В ней женщины могут быть либо проститутками, либо стиптизершами. Третьего не дано. Особенно Fox News возмутила сцена, в которой есть намек на оральный секс с близняшками. «Эта игровая серия была неприличной раньше, а теперь она еще более оскорбительна, – заявил приглашенный эксперт, само собой, дама. – Подобные отображения женщин крайне вредны для общества!» Больше всего, «дюконенавистников» возмутил многопользовательский режим Capture the Babe, аналог Capture the Flag, где роль флага выполняет красотка. Когда вы перекидываете ее через плечо, желая отнести на базу, мисс начинает истошно вопить. И успокоить ее способен только легкий шлепок по филейной части тела. Ох и ор же поднялся из-за этого шлепка! Но в Gearbox Software не собираются ничего менять. Толерантный Дюк – это уже не Дюк. ■

▲ *DNF по-прежнему на пути в магазины.*

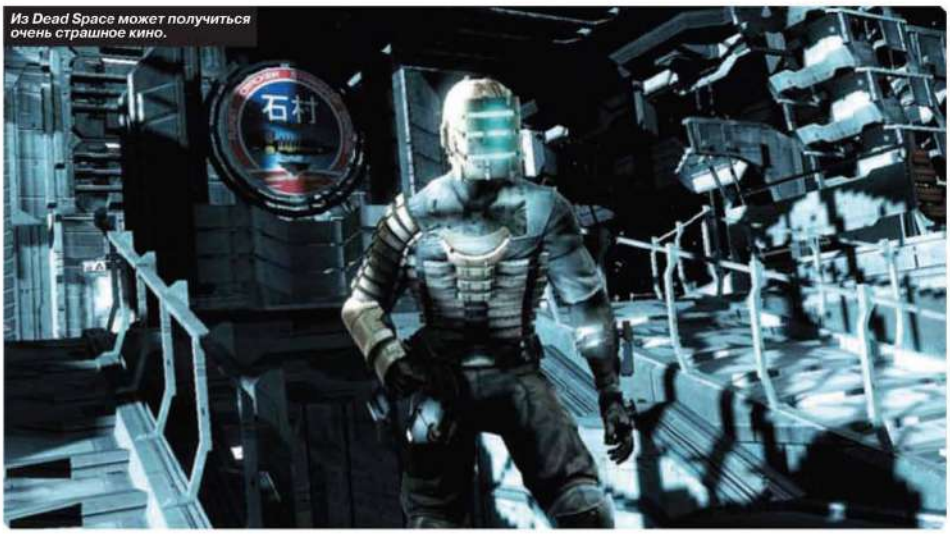
Мы так долго ждали Дюка, что можно потерпеть еще чуть-чуть.

Дюк крепко подвел Питчфорда.

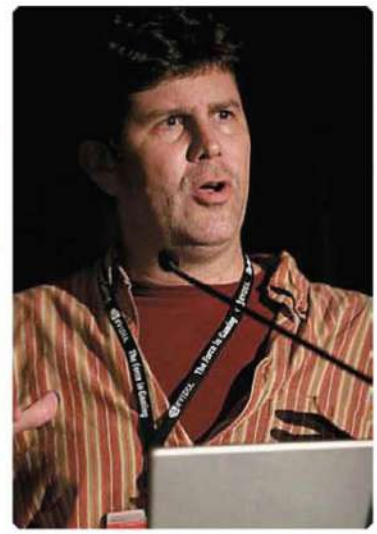
♥ *Коллекционка DNF будет продаваться и в России.*

КТО В КИНО НА FALLOUT?

ГОЛЛИВУД И ИГРОВАЯ ИНДУСТРИЯ ПРОДОЛЖАЮТ НАЛАЖИВАТЬ СВЯЗИ



Из Dead Space может получиться очень страшное кино.



Сценарий Фрайдмана остался невостребованным.

Геймдизайнеры предлагают свои идеи продюсерам, киношники, в свою очередь, сами пытаются делать игры. К примеру, попробовать свои силы на новом поприще решила The Weinstein Company, недавно получившая пригоршню «Оскаров» за «Король говорит». TWC делает не только умные фильмы вроде «Чтеца» и «Бесславных ублюдков», но также снимает популярные, народные серии «Крик», «Восставший из ада», «Хэллоуин» и «Очень страшное кино». Сейчас TWC ищет партнеров-разработчиков, и уже подписала Beefy Media, участвовавшую в создании экшнов Dark Void и Bionic Commando. Как правило, когда киношники берутся делать игры, у них ничего не выходит, и они бросают затею, казавшуюся столь привлекательной. Но кто знает, может у братьев Вайнштайнов что и получится.

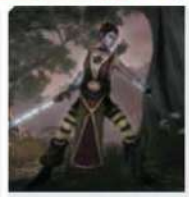
Удачи мы желаем и режиссеру Ди Джею Карузо (D.J. Caruso), вызвавшемуся экранизировать хоррор-экшн Dead Space. Права были куплены компанией Temple Hill («Сумерки») еще в 2009 году. Dead Space стал пятой игрой издательства Electronic Arts, которой предстоит быть перенесенной на большой экран. Другие четыре: Mass Effect, Dante's Inferno, Army of Two и The Sims. Прошло два года, а съемки Dead Space так и не начались. Однако на днях режиссер «На крючке» и «Я – четвертый» уточнил: проект не заброшен. «Мы все еще работаем над сюжетом, – сказал Карузо. – Поначалу хотели сделать приквел, но не заладилось. Теперь все переделываем. Главная задача – передать дух игры. Показать, как страшно и интересно проходить Dead Space. Это ведь абсолютно фантастическая игра!».

В то время как Карузо особо нечем порадовать геймеров, компания Davis Films снимает в Торонто сиквел «Сайлент Хилл». В Silent Hill: Revelation 3D вернутся несколько актеров из первой части, включая Шона Бина (Sean Bean) и Раду Митчелл (Radha Mitchell). Однако сюжет будет вертеться вокруг «новичков». Само собой, снимают в 3D. Однако самая интересная киноновость пришла от сценариста Брента Фрайдмана (Brent V. Friedman) («Смертельная битва 2», «Звездный путь: Энтерпрайз»). Он поделился с геймерами 15-страничным синопсисом сценария по мотивам ролевой игры Fallout. Написан текст был в 1998 году для Interplay Films. Компания прекратила существование в 2000-м, так и не найдя покупателя на сценарий. В ту пору постапокалиптическая тема была не в фаворе в Голливуде. Фрайдман опубликовал свой сценарий в Интернете. Он не является пересказом игры. В нем нет ни гулей, ни Братства Стали, ни Deathclaw. В то же время действие фильма начинается в Убежище 17. Интрига разворачивается, само собой, вокруг Г.Е.К.К. – комплекта для создания Города Рая. Именно за ним и отправляется главный герой с помощниками. Сегодня права на экранизацию Fallout принадлежат Bethesda Softworks. Ходят слухи, издательство ведет переговоры с несколькими голливудскими продюсерами. Брент Фрайдман явно надеется, что к нему могут обратиться за помощью. Ждем фильма. ■

Первый кадр из сиквела «Сайлент Хилл».

Bethesda пока не продала киноправа на Fallout.

МАЙ 2011: КАЛЕНДАРЬ РЕЛИЗОВ

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
30	31 **RED FACTION: ARMAGEDDON** Прочь с поверхности Марса – в его глубины. К счастью, под землей тоже есть в кого пострелять.					1
2	3 **THOR: GOD OF THUNDER** Игра выходит в поддержку фильма о боге грома Торе, снятого по мотивам комиксов. Заинтересованы?			6	7	8
		11		13 **LEGO PIRATES OF THE CARIBBEAN: THE VIDEO GAME** Очередная LEGO-игра, на этот раз – по мотивам «Пиратов Карибского моря».		
16	17 **THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS** The Witcher 2 – один из главных ПК-эксклюзивов года. Пропустить нельзя!	18	19 **FABLE III** Fable III, ролевая игра о бремени власти, наконец-то добралась до PC.	20 **BRINK** Многопользовательский шутер с паркуром может стать неожиданным хитом. Или не стать.		
	24 **DIRT 3** Фэны серии и просто любители гонок в предвкушении.		26 **F.E.A.R. 3** Стреляем и пугаем – третья часть F.E.A.R. вряд ли чем-то удивит, но может оказаться неплохим FPS.	27 **DUNGEON SIEGE III** Студия Obsidian, регулярно делающая сиквелы к чужим играм, на этот раз переосмысляет ролевой экшн Dungeon Siege.		

ЖДЕМ В БЛИЖАЙШИЕ 12 МЕСЯЦЕВ

Август
Warhammer 40,000: Space Marine

Экшн в любимой вселенной – настоящий подарок для поклонников Warhammer 40,000.

26 августа
Deus Ex: Human Revolution

Deus Ex: Human Revolution обзавелась новой датой релиза. Надеемся, окончательной.

Лето
Serious Sam 3: BFE

Крутой Сэм возвращается, чтобы порадовать фанатов олдскульных шутеров.

Автор:
Иван Гусев

ИГРОВАЯ КАРТА МИРА: CROTEAM

ХРОНОЛОГИЯ РЕЛИЗОВ

1994	Football Glory
1996	Five-A-Side soccer
1997	Save The Earth
2001	Serious Sam: The First Encounter
2002	Serious Sam: The Second Encounter
2005	Serious Sam II
2009	Serious Sam HD: The First Encounter
2010	Serious Sam HD: The Second Encounter
2011	Serious Sam 3: BFE

- **СТУДИЯ:** Croteam
- **СТРАНА:** Хорватия
- **ГОРОД:** Загреб
- **ПОЧТОВЫЙ АДРЕС:** Odranski prilaz 10, Zagreb, 10020, Croatia
- **ИНТЕРНЕТ:** http://www.croteam.com
- **ПАРТНЕРЫ-ИЗДАТЕЛИ:** Gathering of Developers, Take-Two Interactive

Croteam начинала в тесноте, да не в обиде.

ХОРВАТСКАЯ КОМАНДА

В 1993 году, за несколько месяцев до выхода культового ныне шутера Doom, пятеро ребят из Загреба, знакомые еще со школы, основали маленькую компанию по разработке игр Croteam. Название студии возникло само собой из смешения слов «Croatia» (Хорватия) и «team» (команда). Это была обыкновенная «гаражная» компания: тесно, душно, шумно. Поначалу хорваты разрабатывали футбольные симуляторы, но потом переключились на FPS.

Крутой Сэм штурмом взял FPS-олимп.

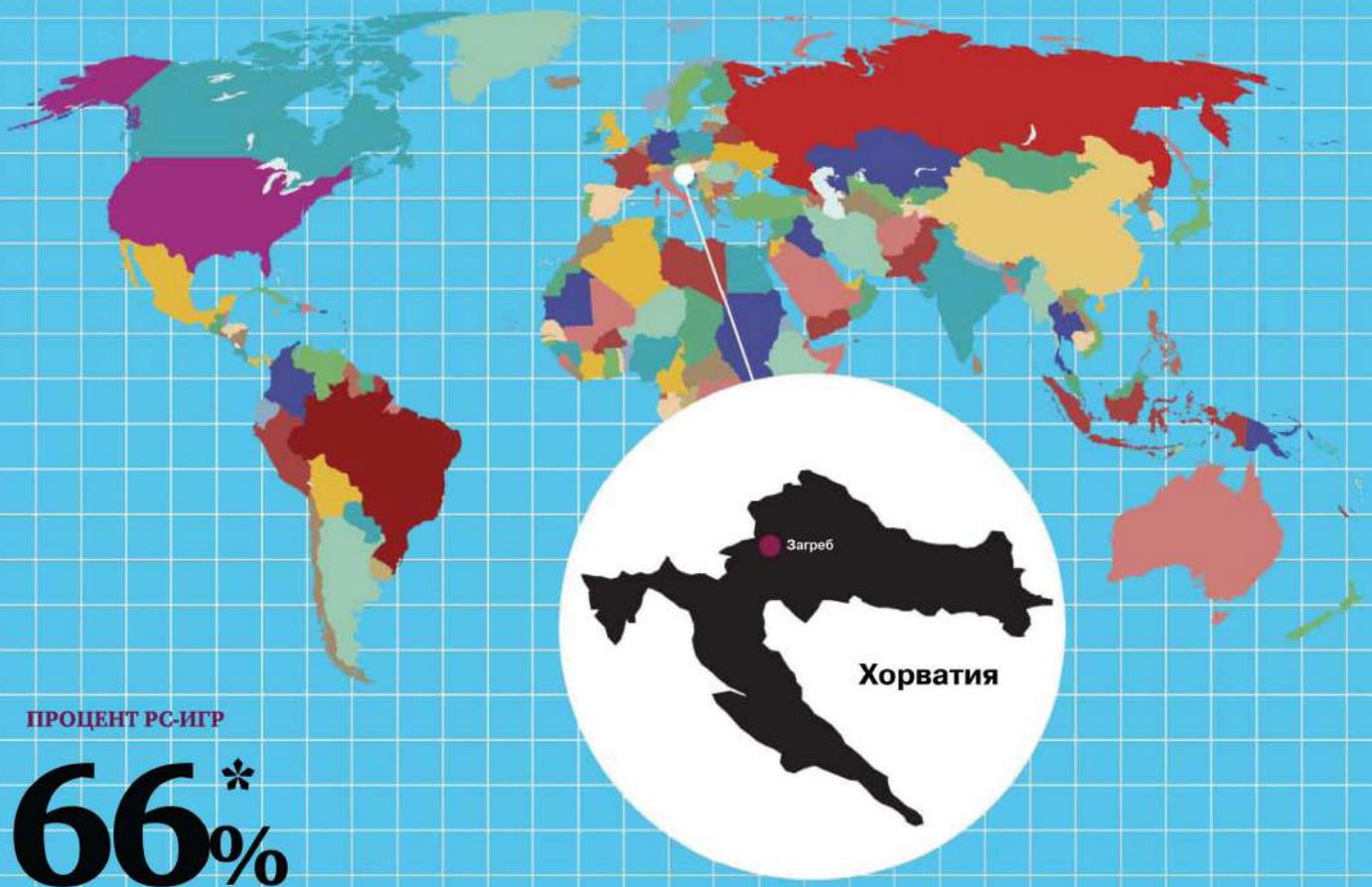
НОВЫЙ DOOM

Разработка Serious Sam: The First Encounter началась в 1996 году и продолжалась почти 5 лет. Все это время сотрудники Croteam вкалывали почти бесплатно. Деньги на создание «Сэма» они искали сами. Игру доделывали вдевятером. Весной 2000 года появилась демоверсия, наделавшая немало шума, и вскоре у игры появился издатель. The First Encounter вышла в марте 2001 года, мгновенно удостоилась титула «новый Doom» и стала большим хитом.

Serious Sam 3 будет выдержан в духе первой части.

СЭМ, ПОМОГИ!

После релиза Serious Sam II о Croteam долгое время ничего не было слышно. Однако разработчики не бездельничали. Им просто не очень везло. Они пытались договориться с id Software о совместном проекте, но сделка не выгорела. Потом хорваты взялись за создание тактического шутера для издательства Gamecock. Игру отменили. И пришлось разработчикам снова звать на помощь Серьезного Сэма. Serious Sam 3: BFE выходит этим летом.



ПРОЦЕНТ РС-ИГР

66%*

** отношение РС-игр, созданных студией, к общему количеству ее релизов.*

Кстати, Хорватия подарила миру галстуки.

122 МЕСТО В МИРЕ

Хорватия – государство на юге Центральной Европы и западе Балканского полуострова. Хорваты поселились здесь в VII веке. В XI веке страна достигла своего расцвета, но уже в 1102 году утратила независимость и вернула его лишь в 1991 году, выйдя из состава Югославии. Сегодня в республике проживает около 4,5 миллиона человек (122 место в мире по популяции). В играх упоминания о Хорватии и хорватах можно найти лишь в DiRT 2 и сериях FIFA и Top Spin.

В Загребе живет почти 20% населения страны.

БИЗНЕС-ЦЕНТР СТРАНЫ

Загреб – столица и крупнейший город Хорватии. Первое упоминание о городе относится к 1094 году. Не удивительно, что здесь полным-полно музеев. Согласно переписи, сейчас здесь живет 802 тысячи человек (считая с пригородами – больше миллиона). Загреб – экономический центр страны. Именно тут расположены штаб-квартиры 34% хорватских компаний. Включая Croteam. Наш Санкт-Петербург – побратим Загреба.

Хорваты идут!

РАЗНИЦА ВО ВРЕМЕНИ

Игровых студий в Хорватии – раз-два и обчелся. Самая известная из всех – Croteam. Причем сотрудники студии жалуются, что немногие земляки знают о том, что Serious Sam был сделан в Хорватии. Делать бизнес в Загребе нелегко. У Croteam сорвалась отличная сделка с id Software. Студия даже подготовила техническую демоверсию, но заказ не получила. Причина отказа: из-за разницы во времени американцам тяжело поддерживать связь с хорватами.

Автор:
Иван Гусев

10 ФАКТОВ О БЛАГОТВОРИТЕЛЬНОСТИ, КОТОРЫЕ ДОЛЖЕН ЗНАТЬ КАЖДЫЙ ОБРАЗОВАННЫЙ ГЕЙМЕР

1

Игровые компании помогают жертвам землетрясения в Японии. Крупные пожертвования сделали Sony и Nintendo (по 300 миллионов иен). PopCap (Plants vs. Zombies) перечислила в фонд помощи выручку за два дня. ■

2

В декабре 2004 года цунами, обрушившееся на юго-восточную Азию, унесло жизни 250 тысяч человек. CCP Games, издатель EVE Online, тут же организовал сбор добровольных пожертвований среди фэнов MMO-игры. ■

3

Японская компания GaiaX помогла жертвам землетрясения в Индонезии. Она выставила на продажу в своей онлайновой игре StoneAge «перо надежды», дающее + 10 к харизме. Вырученные деньги пошли в фонды помощи. ■

4

Канадская компания BioWare провела благотворительный обед и собрала 500 тысяч долларов для детского госпиталя. Врачи купили новое оборудование для операционной. ■

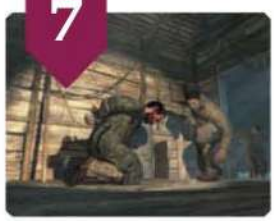
5

Студия Bungie помогла Америке оправиться после визита урагана «Катрина». Создатели серии Halo наладили продажу футболок с надписью «Борись с наводнением». Деньги пошли Красному Кресту. ■

6

Под эгидой ООН была создана игра в поддержку World Food Program. Действие происходит на вымышленном острове, пострадавшем от засухи. Игрок должен наладить поставки пищи аборигенам. ■

7



Компания Activision создала благотворительный фонд Call of Duty Endowment, который помогает безработным военным. Также издатель регулярно делает крупные пожертвования ветеранским организациям. ■

8

Осенью 2005 года компания Sony Online Entertainment приняла решение временно не взимать плату с 13 тысяч игроков EverQuest II, чье жилье пострадало от урагана «Катрина». ■

9

Игровое подразделение Microsoft перечислило 25 тысяч долларов в Мировой Фонд Дикой Природы (WWF). В благодарность зеленые расхваливали на своем сайте симулятор зоопарка Zoo Tycoon 2. ■

10

На сайтах игр FIFA, Battlefield Heroes, The Sims и Ultima Online издательства Electronic Arts появилась возможность сделать пожертвование в фонд пострадавших от землетрясения в Японии. ■

на правах рекламы

Автор:
Илья Черных

CALL OF JUAREZ: THE CARTEL

ВЕСТЕРН ДВАДЦАТЬ ПЕРВОГО ВЕКА

- **ЖАНР:** First-Person Shooter
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Ubisoft
- **РАЗРАБОТЧИК:** Techland
- **ИНТЕРНЕТ:** callofjuarez.ubi.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** лето 2011

Call of Juarez – серия, выгодно отличающаяся от прочих FPS темой и антуражем. При этом польские разработчики внимательно следят за тенденциями в жанре, но следуют им по какому-то собственному пути. Тем интереснее наблюдать переход серии в современный мир – вдруг случится прорыв, не менее мощный, чем вышел у Modern Warfare?

ЧТО БЫЛО

Чем еще радовали игры серии? Крепко сбитой историей, нетривиальными сюжетными ходами и любопытными вариациями в рамках игровых и киноштампов. Плюс почти исчезнувшая в нынешних FPS-блокбастерах относительная свобода в выборе маршрута к цели и обширные уровни, благодаря которым игра не скатывалась до аттракциона с фейерверками. Во второй части (которая на самом деле была приквелом – видите, как все сложно) замечательно моделировались дуэли, укрепляя веру в «настоящесть» происходящего куда сильнее всех этих механизмов обратной связи и прочей технерунды. Практически все наработки на месте и в Call of Juarez: The Cartel – с маленькими отличиями.

ЧТО БУДЕТ

Самостоятельность «Картеля» начинается с идеи: в отличие от Red Dead Redemption, образцового прошлогоднего вестерна, который пока еще не получил прописку на нашей титульной платформе, это как раз GTA с ковбоями. То есть тут современные нам города (дело начнется в Лос-Анджелесе), мощные автомобили, бронежилеты и последние достижения оборонной промышленности, но пользуются всеми этими богатствами настоящие ковбои. Их трое и они представляют ФБР, полицию Лос-Анджелеса и Агентство по контролю над оборотом наркотиков.

Старина Бен готов причастить подонков перед смертью.

Эдди выглядит клоуном, зато какой шикарный город у него за спиной.

«НАМ СТАЛО ТЕСНО В РАМКАХ КЛАССИЧЕСКОГО ДИКОГО ЗАПАДА. МЫ ХОТИМ ПРЕДЛОЖИТЬ ИГРОКАМ ЧТО-НИБУДЬ НОВОЕ, ОСВЕЖИТЬ ИХ ИГРОВОЙ ОПЫТ», –

ОБЪЯСНЯЕТ ПУТЕШЕСТВИЯ ВО ВРЕМЕНИ САМЮЭЛЬ ЖАК, ПРОДЮСЕР CALL OF JUAREZ: THE CARTEL

Ким, ударница правоохранительного труда.

Действовать герои предпочитают способами, отлично зарекомендовавшими себя в XIX веке: если городу угрожают бандиты, то федеральные законы на время отменяются. Поэтому на пути к окончательной и бесповоротной победе над мексиканским наркокартелем Ким, Бен и Эдди без колебаний громят ночной клуб, создают аварийные ситуации на оживленном шоссе и вторгаются на территорию соседнего государства с запрещенными к провозу через границу предметами. Действуют они тоже, по большей части, втроем; в одиночной игре два напарника управляются компьютером; в соответствии с последними веяниями друзья или совершенно случайные люди могут присоединиться к вашему приключению в любой момент – и в любой момент они могут бросить затею на произвол искусственного интеллекта.

ТРОЕ В ФОРМЕ

Команда состоит из барышни (Ким, ФБР), молодого человека (Эдди, глубоко законспирированный представитель Агентства) и пожилого ветерана органов (Бен, потомок преподобного Рэя, полиция Лос-Анджелеса). Самый близкий и понятный поклонникам серии герой – полицейский Бен Маккол, цитирующий Библию в процессе принуждения бандитов к справедливости. Цитаты сдобрены отборной руганью, что в полной мере раскрывает биографию Бена: ветеран войны во Вьетнаме, вырос в семье священника. В одежде предпочитает практичность: ковбойская шляпа, джинсы, плащ грубой кожи, бронежилет. Любимый вид оружия, судя по скриншотам, – дробовик. Агент Эдди Герра – полная противоположность Бену: предпочитает модные костюмчики, множество украшений, автоматическое и полуавтоматическое оружие; по некоторым данным – азартный игрок. Ругается не менее витиевато, чем Бен. Наконец, Ким Эванс, гибкая, ловкая и грациозная барышня, в прошлом участница банды; увлеченный стрелок из различных пистолетов. Вместе таких непохожих персонажей свел указ правительства США, озабоченного утечками секретной правоохранительной информации. Мы выбираем любого участника группы и следуем одной из трех сюжетных линий; финалов, понятно, тоже три.

НА ЧЕМ СЕРДЦЕ УСПОКОИТСЯ

Серии Call of Juarez по многим причинам не очень везло, хотя пресса сдержанно хвалила польские вестерны, а игроки увлеченно обсуждали дизайнерские находки вроде уже упомянутых дуэлей. Третья часть делает уверенную заявку на успех, но успех по большей части скандальный. Игру уже успели раскритиковать и в США и в Мексике (все это более чем слегка напоминает политическую истерику по поводу аэропорта в Modern Warfare 2), так как современный городок Хуарез носит неофициальное звание мексиканской «криминальной столицы». Да и в целом последние новости из Мексики больше напоминают фронтовые сводки; фактически, в стране идет полномасштабная война между силами правопорядка и наркокартелями. Разработчики реагируют на критику сдержанно, мол, в нашей игре нет ничего такого, что не показывали бы в голливудских фильмах, – справедливо. Надеемся, что Call of Juarez: The Cartel предложит не только злободневный сюжет и перепев Call of Duty в антураже вестерна, но и не потеряется на фоне остальных представителей жанра, как это происходило с предыдущими играми серии. ■

REUTERS

Об игре написали даже суровые профессионалы агентства Рейтер, обозвав ее отчего-то ролевой. Статья под заголовком «Видеоигра о картеле рассердила жителей по обе стороны южной границы США» вышла практически сразу после анонса. Приглашенные эксперты сравнили Call of Juarez: The Cartel с композицией в стиле «наркокорридос», латиноамериканским шансоном о наркобаронах, драгдиллерах и прочих романтиках с большой дороги. «Экспертное мнение» было опубликовано уважаемым информагентством практически сразу после анонса игры.

Типичный герой баллады о наркобароне.

Автор:
Дмитрий Веселов

THE DARKNESS 2

ШУТЕР ПРО УБИЙЦУ С ЩУПАЛЬЦАМИ

- **ЖАНР:** First Person Shooter
- **ИЗДАТЕЛЬ:** 2K Games
- **РАЗРАБОТЧИК:** Digital Extremes
- **ИНТЕРНЕТ:** www.embrace-thedarkness.com/
- **ДАТА ВЫХОДА:** Осень 2011

Джеки Эстакадо сильно не повезло в первой The Darkness. За одни сутки он потерял близкого человека, поссорился с семьей и провалил важное задание по работе. А еще выстрелил себе в голову и, чуть позже, восстал из мертвых. Это был отвратительный день рождения. Хотя чего еще мог ожидать наемный убийца итальянской «семьи», кроме пули в подарок?

ОДНО ПРЕСТУПЛЕНИЕ, СТО НАКАЗАНИЙ

Судьба Джеки, которого придумали в Top Cow Comics, никогда не была усыпана розами, и первая игра замечательно иллюстрировала это литрами крови. Четыре года назад ее хвалили за цепляющий сюжет и атмосферу. И конечно, за главного героя – в этой игре Джеки многое потерял, но многое и приобрел. Тогда, в свой 21-й день рождения, он узнал, что является носителем мрачной таинственной силы *The Darkness*, разумной Тьмы, которая наделила его необычными способностями. В течение одного вечера Джеки стал быстрее, сильнее. Освоил несколько заклинаний. Научился призывать маленьких демонов – сиплых, остроухих «рабов» со взрывчаткой или миниганом. А еще отрастил две зубастые головы на плечах. Эта парочка кормилась сердцами убитых Джеки врагов и шептала вредные советы голосом солиста Faith No More Майка Паттона. Жаль только, что вышла игра исключительно на консолях.

Новый бесподчиненный. Почему с британским флагом – пока непонятно.

ДОРЛОР

Но The Darkness хорошо продалась, и издатель комиксов Top Cow захотел сделать сиквел. Проект долго висел в Лимбо, авторов оригинала, шведскую Starbreeze, подписать как-то не удалось, и только в 2010-м мы узнали, что за продолжение взялись американцы Digital Extremes.

Со дня рождения из первой части прошло два года. Джеки сделал карьеру, теперь он не простой «пистолет на побегушках», а дон, глава мафиозной «семьи». У него даже есть свой лимузин и персональный телохранитель. А кроме того, десятки врагов, которые хотят его место, власть и необычные способности.

В феврале этого года на Game Developers Conference разработчики показали маленькое демо, в котором мелькнул кусочек сюжета новой игры. В презентации Джеки распяли на кресте, и неприятный человек рядом с ним угрожал убить его тетю, а заодно вел какой-то мрачный ритуал, пытаясь отобрать у главного героя Тьму.

НАШИ БЕСЫ

Однако теперь нам известно, что у Джеки в сиквеле появились не только новые враги, но и новые силы. Одна из демонических голов – правая – освоила искусство фехтования и теперь работает персональной катаной, которой можно рубить врагов на куски.

Левая тоже кое-чему научилась. Ее зубами можно хватать предметы на уровне, чтобы спрятаться за ними или швырнуть во врага. Например, Джеки может оторвать для защиты дверцу машины, а потом разбить этой дверцей кому-нибудь голову. Больше всего левая голова напоминает гравитационную пушку из Half-Life 2, только с глазами и определенной долей харизмы.

Парочкой можно работать одновременно: схватить жертву за горло и купировать руки и ноги. С этим даже связана своя система добиваний, своеобразных *fatality*, как в Mortal Kombat.

ПОДПОЛЬЯ НЕ БУДЕТ

Заметно, что у Digital Extremes свой взгляд на идеальный шутер по комиксу. Например, они рисуют все текстуры в игре от руки. Поэтому стиль картинки The Darkness 2 несколько мультяшный и напоминает Borderlands. А еще разработчики убрали отсюда метро из первой части. В оригинале это была уровень-зона, соединявшая все остальные. Сюда Джеки попадал между миссиями и тут не нужно было стрелять. В метро гуляли друзья, которые подбрасывали мелкие квесты. (Если вы видели другой шутер Starbreeze – The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay, – там похожим образом работал тюремный двор). Так вот, в Digital Extremes думают, что заповедник доброты в этом мрачном мире лишний и ничего похожего в продолжении не будет. The Darkness 2 делают быстрее и злее. Сиквел будет более прямолинейной игрой. А еще, если в оригинале у Джеки было несколько демонических помощников, здесь появится только один. Зато у него, в отличие от старых друзей, будет характер.

Все эти идеи не то чтобы небесспорны, но по-своему интересны. Первая часть была исключительно хороша. Продолжение, как бы удивительно это ни звучало для игры с названием «Тьма», выглядит и ярче, и симпатичнее оригинала. ■

Улицы Маленькой Италии. Странно, но в поле зрения нет пиццерий.

Come to the Dark Side! We have cookies!

ТЕМНАЯ ЛОШАДКА

С одной стороны, Digital Extremes прославилась тем, что работала над первыми Unreal вместе с Epic Games. С другой, за последние 6 лет они выпустили три самостоятельных проекта, один хуже другого – Pariah, Dark Sector и Warpath. С третьей, в их команде есть хорошие специалисты. Digital Extremes помогала в работе над Bioshock 2 и Homefront. Все это означает, что The Darkness 2 может оказаться чем угодно.

То самое метро из первой части игры.

Нам будет не хватать демонов-милашек из оригинала.

ВОЗМОЖНО, Я ПРЕДВЗЯТ, НО ВТОРАЯ ЧАСТЬ ЭПИЧЕСКОЙ САГИ ДЖЕКИ ЭСТАКАДО – ПО МОЕМУ СКРОМНОМУ МНЕНИЮ, ОДНА ИЗ САМЫХ БРУТАЛЬНЫХ И ЗАМЕЧАТЕЛЬНЫХ ИГР, В КОТОРЫЕ Я ИГРАЛ.

МАРК СИЛЬВЕСТРИ, ОСНОВАТЕЛЬ И ДИРЕКТОР TOP COW COMICS

Автор:
Сергей Думаков

Заботиться о соратниках придется постоянно: разработчики утверждают, что гибель одного из них ведет к автоматическому «геймоверу».

LORD OF THE RINGS: WAR IN THE NORTH

В ГОСТЯХ У СКАЗКИ

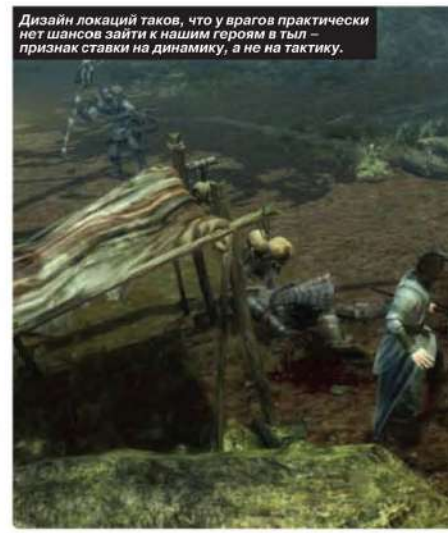
- **ЖАНР:** Action/RPG
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Warner Bros. Interactive Entertainment
- **РАЗРАБОТЧИК:** Snowblind Studios
- **ИНТЕРНЕТ:** www.warin-thenorth.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2011

Мир, сотканный профессором Толкиеном, – без сомнения, одно из самых мощных и ярких созданий человеческого разума. Эта вселенная, уместившаяся на одной книжной полке, вполне может выступать посредником в переговорах между человечеством и какой-нибудь внеземной цивилизацией: ознакомившись с «Хоббитом» и «Властелином колец», инопланетяне узнают о людском роде абсолютно все. Впрочем, эти книги обладают еще одним важным свойством: несмотря на внушительный объем, их всегда мало. Думается, что даже инопланетяне останутся разочарованными – как же так, нас привели в неземной красоты дворец, а показали лишь маленькую залу, да и то сквозь замочную скважину… Поэтому все претензии к грядущей Lord of the Rings: War in the North разбиваются о простой факт: это еще один эпизод великого противостояния народов Средиземья, еще одна комната прекрасного дворца. Труженики Snowblind Studios так и называют свою игру – нерассказанная история, то есть то, что осталось за страницами канонических томов эпопеи, но присутствует в качестве невидимого фона. И тут самое время вспомнить еще одну характерную черту мира Толкиена: оказывается, в такие «нерассказанные истории» очень легко поверить.

НЕ ФРОДО ЕДИНЫМ

Особенно если у разработчиков есть права на использование как литературной основы, так и кинотрилогии Питера Джексона. Собственно, Lord of the Rings: War in the North – это как если бы Джексон снял еще один фильм, повествующий о со-

Гном – вылитый Гимли по Джексону. Решение небесспорное, но по-другому этот народец теперь и не представишь.



Дизайн локаций таков, что у врагов практически нет шансов зайти к нашим героям в тыл – признак ставки на динамику, а не на тактику.

МЫ СОЗДАЕМ НОВЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ, НОВЫЕ СЮЖЕТНЫЕ ЛИНИИ – НО В СТРОГОМ СООТВЕТСТВИИ С КАНОНОМ. СЮЖЕТ ДАЖЕ БУДЕТ ПЕРЕСЕКАТЬСЯ С ИСТОРИЕЙ БРАТСТВА КОЛЬЦА.

МАЙКЛ ДЕ ПЛАТТЕР, ДИРЕКТОР ПО ДИЗАЙНУ SNOWBLIND STUDIOS

бытиях, которые происходят в Средиземье параллельно приключениям Фродо и компании; все очень эпично, зрелищно и визуально знакомо. Жанр – многопользовательская Action-RPG, причем многопользовательская не в смысле «онлайн», а в смысле совместного прохождения. Главных героев сразу трое (без нового братства, само собой, никуда): гном, человек и эльфийка. Гном специализируется на рукопашной, человек колдует и мастерит из найденных подорожников целебные припарки, эльфийка, как и полагается, спец по стрельбе из лука. Есть и особые способности: остроухая девица, например, способна обнаружить невидимые для остальных членов партии вражеские следы, а чародей время от времени может создавать сферу, которая защищает товарищей от огня неприятеля. Неприятель, кстати, согласно кинематографической традиции, огромен числом: тут Lord of the Rings: War in the North уже больше напоминает слэшер (или Diablo, кому как удобнее – тем более что большая часть предметов точно так же, как и в шедевре Blizzard, получает конструируемые «на лету» названия), а не ролевую игру. Однако разработчики обещают тонкий баланс между динамичными поединками и вдумчивой прокачкой персонажей – во что, честно говоря, верится с трудом. По крайней мере, обнародованные скриншоты и видеоролики недвусмысленно демонстрируют приоритеты: если о базовых характеристиках героев известно лишь то, что их ровно четыре штуки (сила, выносливость, ловкость, воля; магия? – нет такого), то про кровавую кровь и декапитацию разработчики готовы говорить часами.

ОРК-НУАР

Собственно, взрослость – одна из главных отличительных особенностей Lord of the Rings: War in the North. И здесь сюжет о сопротивлении превосходящим силам нечисти под предводительством вполне аутентичного назгула, на самом деле, вторичен. Авторы игры могут сколь угодно долго говорить о красотах «невиданных доселе» северных территорий Средиземья, но одного лишь взгляда на последнюю геймплейную нарезку достаточно, чтобы понять: все затевалось ради рапида и оторванной головы орка (тролля, гоблина и т.д.). Процесс убийства показывается сочно, во всех подробностях, не упуская, как говорил робот Бендер, ни одной омерзительной детали. Боевая система, как видно из тех же роликов (кроме них, увы, информации об игре – ноль), примитивна – зато брызги крови, хруст костей, оторванные конечности, теплые трупы на зеленой траве. Странное сравнение, но нечто похожее мы видели в Fallout 3 в режиме V.A.T.S. – только в Lord of the Rings: War in the North все это великолепие умножено на десять и ускорено в двадцать раз.

НЕРАСКАЗАННАЯ ИСТОРИЯ

Важно, впрочем, другое: игра выглядит и ощущается как стопроцентный «Властелин колец». С обилием жестоких сцен, с ярко выраженным акцентом на брутальность, с рейтингом R, в конце концов – но как «Властелин колец». То есть и Раздол, и Лихолесье здесь именно такие, какими должны быть. А ведь именно за эту составляющую следовало бы тревожиться поклонникам Толкиена – Lord of the Rings: War in the North создается силами американской Snowblind Studios, чьим последним значимым проектом был спин-офф ролевой саги Baldur's Gate, и было это, страшно сказать, десять лет назад (и не стоит забывать, что все предыдущие игры студии выходили лишь на консолях). Другими словами, парни из Сиэтла – ремесленники, а не творцы. Все, что касается тонких материй – не по их части, в то время как опыт создания ролевых игр у них как раз есть. А тут получается, что разработчики угадали в первую очередь с атмосферой, с концепцией, с общим настроем – и кровь, конечно, кровью, но вернуться в этот мир еще раз, пройти по его извилистым тропам бок о бок с другом, вытащить напарника из лап безумного монстра было бы очень здорово. ■

Пейзажи, чего уж там говорить, великолепны. Не обошлось, конечно, без дозы Dragon Age – но куда сегодня без нее.

Автор:
Анатолий Сонин

ПОДЗЕМЕЛЬЯ, ДРАКОНЫ И ГЛОТОК СВОБОДЫ

ПОДГОТОВИТЕЛЬНЫЙ ГИД ДЛЯ УЕЗЖАЮЩИХ В СКАЙРИМ

ВЫ УЖЕ ПЕРЕУСТАНОВИЛИ MORROWIND И OBLIVION, ЧТОБЫ ПЕРЕД ВЫХОДОМ SKYRIM ПРОШТУДИРОВАТЬ ВСЮ ДОСТУПНУЮ ЛИТЕРАТУРУ? УЖЕ ПРИДУМАЛИ НЕОБОСНОВАННЫЕ ТЕОРИИ О ПРОИСХОЖДЕНИИ ДРАКОНОВ? ЗАКАЗАЛИ КНИЖКУ «THE ELDER SCROLLS: АДСКИЙ ГОРОД»? ПОСМОТРЕЛИ ТРЕЙЛЕР SKYRIM ДВЕСТИ РАЗ? НЕТ? ТОГДА ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ – МЫ ВСЕ ЭТО СДЕЛАЛИ ЗА ВАС.

В ПРОШЛОМ НОМЕРЕ ВЫ МОГЛИ НАЙТИ ПРЕВЬЮ TES5: SKYRIM, В ЭТОМ МЫ ГОВОРИМ О СКАЙРИМЕ КАК О ПРОВИНЦИИ, ВСПОМИНАЕМ ИСТОРИЮ ТАМРИЭЛЯ И ПЫТАЕМСЯ УГАДАТЬ, КАКИМИ СНЕЖНЫЕ ЗЕМЛИ ПРЕДСТАНУТ НАМ ПОСЛЕ 11.11.11 (УСПЕТЬ БЫ ПРОЙТИ ИГРУ ДО КОНЦА СВЕТА).

ДЛЯ САМЫХ ХАРДКОРНЫХ ХАРДКОРЩИКОВ СРАЗУ ЗАЯВЛЕНИЕ: ИСТОРИЯ ТАМРИЭЛЯ ОСНОВАНА НА МИФАХ, ЛЕГЕНДАХ И СЛУХАХ, ВСЕ НАРОДЫ ПО-СВОЕМУ ВИДЯТ СОБЫТИЯ ПРОШЛОГО И ПО-СВОЕМУ РАССКАЗЫВАЮТ О НИХ ИГРОКАМ. ИНЫМИ СЛОВАМИ, ДОСТОВЕРНОЙ, АБСОЛЮТНО ПРАВДИВОЙ ИНФОРМАЦИИ О ПРОШЛОМ КОНТИНЕНТА НЕ СУЩЕСТВУЕТ – И В ЭТОМ-ТО ВСЯ ПРИВЛЕКАТЕЛЬНОСТЬ TES: ЗДЕШНИЙ МИР НЕ ПРОСТО НЕПОЗНАННЫЙ – ОН, КАЖЕТСЯ, НЕПОЗНАВАЕМЫЙ. В МАТЕРИАЛЕ МЫ ЛИШЬ РАССКАЖЕМ САМЫЕ ПОПУЛЯРНЫЕ ВЕРСИИ ИСТОРИЙ – А ЕСЛИ ХОТИТЕ ЗНАТЬ ВСЕ ОБО ВСЕМ, РЕКОМЕНДУЕМ ПОСЕТИТЬ МАГАЗИНЧИК «ПЕРВОЕ ИЗДАНИЕ» В ЦЕНТРАЛЬНОМ СИРОДИИЛЕ.

Две луны Нирна, по легенде, сделаны из тела Лорхана.

Многие дэйдрические принцы (самые сильные боги-дэйдры) появлялись в играх TES в качестве врагов.

Зная историю мира TES, фиксацию обитателей Тамриэля на созвездиях перестаешь считать странной.

В Сиродииле можно найти вот такие статуи, изображающие дэйдр.

Мифов о создании мира TES так же много, как и культур в Тамриэле – столько же и разных версий каждого отдельного бога. Приведем самую известную легенду о начале времен: много лет назад бог Лорхан собрал своих коллег, чтобы создать вместе вселенную – и кому-то идея его понравилась, а кто-то ее отверг. Последних в будущем стали именовать дэйдра (daedra). Обратите внимание: вопреки популярному мнению, дэйдра – не демоны, а просто те боги, что не захотели создавать мир. Так вот, к работе над вселенной в итоге все же приступили: в изначальном мире чистой магии Этериусе (Aetherius) создали пустоту Забвения (Oblivion). А в Забвении восемь богов (ныне известных как эйдра) превратились в восемь планет – бесконечных и бесформенных (сферическими они видятся только примитивным смертным существам). Девятую планету, Нирн, сделали материальной – ее собрали из субстанции и магии и заселили жизнью. Но когда боги увидели, что у них получилось – а получилась земля смертных и грешных – они в отвращении покинули вселенную, проделав в пустоте Забвения дыры, ведущие обратно в Этериус.

Дыры эти известны теперь как звезды, а самая большая дыра, оставленная архитектором вселенной Магнусом, называется Солнцем. Через звезды на Нирн поступает магия Этериуса, поэтому обитатели Тамриэля (континента, где разворачиваются события всех игр) так внимательно относятся к небесным явлениям. Что касается двух лун Нирна, то они созданы, по легенде, из тела Лорхана, сердце которого разъяренные боги вырвали и бросили в море (на этом месте позже появилась Красная гора Морровинда). Лорхан, как они посчитали, обманом уговорил их создать этот грязный и смертный мир.

МОРРОВИНД (MORROWIND)

Вопреки популярному мнению, Морровинд включает в себя не только остров Ввардендфелл, показанный в TES3: Morrowind, но и значительную часть континента, в игру не влезшего.

Исторически первым обитателем Морровинда была раса двемеров (Dwemer) – этаких гномов вселенной TES, умных и изобретательных. Но двемеры таинственно исчезли во время войны с темными эльфами (последние прибыли в Морровинд, когда соплеменники изгнали их из-за разногласий в вопросах веры), и с тех пор в провинции безраздельно правили остроухие хозяева.

Недавно же, после событий Oblivion, все изменилось: за несколько десятилетий до начала TES5: Skyrim в провинции случилась катастрофа – бог Вивек исчез, и летающий остров Министерства правды оказался нестабилен. Чтобы удержать его в воздухе, маги начали использовать человеческие души. Это неминуемо привело к конфликту, и в итоге Министерство правды упало на Ввардендфелл, уничтожив целиком город Вивек и вызвав извержение Красной горы (Red Mountain): лава покрыла большую часть острова и убила многих эльфов. На этом проблемы не закончились: переполох использовали люди-ящеры из Чернотопья, которые вторглись и захватили все, что осталось от Морровинда. Темные же эльфы вынуждены были бежать на остров Солстхейм (Solstheim, сеттинг игры Morrowind: Bloodmoon), где сейчас и находятся.

В играх:
Основной сеттинг TES3: Morrowind (2002) и одна из локаций TES: Arena (1994).

Наступила новая эпоха: Вивек уничтожен, Министерство правды упало на землю.

Небо в Морровинде красивое, но видно его редко.

Другие расы Тамриэля темных эльфов не любят – понятно почему.

ОСТРОВ САММЕРСЕТ (SUMMERSET)

Первый остров, который древние эльфы колонизировали, когда приплыли в Тамриэль со своего погибшего континента Альдмерис. В настоящее время населен преимущественно магами расы высших эльфов, ближайшими потомками эльфов древних.

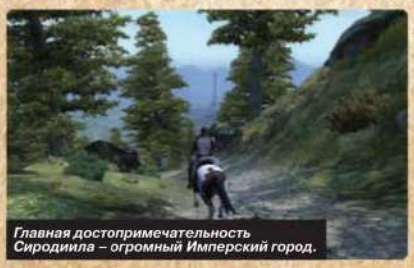
В играх:
Одна из локаций Tes: Arena (1994).

СИРОДИИЛ (CYRODIIL)

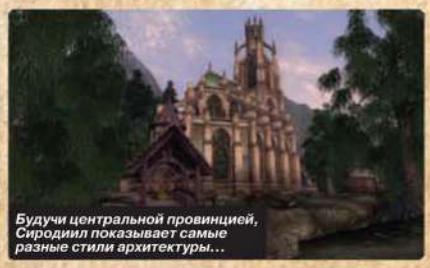
Столичная провинция Империи, которую населяет раса имперцев. В далеком прошлом здесь правили древние эльфы (Aldmer, именно их руины можно теперь найти по всей провинции), а древние люди Тамриэля служили им рабами. Но в итоге масштабного восстания (дело было, напоминаем, за несколько тысяч лет до начала сюжета игр), расстановка сил полностью изменилась: люди встали у власти, древние же эльфы распались на множество каст и расползлись по всему Тамриэлю.

Теперь, во времена TES5: Skyrim, величие столичного Сиродиила не так очевидно, как во времена Oblivion. Новая эра началась с пустым троном: последний из Септимов отдал свою жизнь, чтобы окончательно закрыть врата Обливиона, амулет королей был разрушен, и власти не могут удержать порядок. В итоге Империя начала разваливаться на части, Сиродиил раздробился на независимые города-государства, а власть силой захватил Титус Меде (Titus Mede), не имеющий связи с Септимами.

В играх:
Основной сеттинг TES4: Oblivion (2006) и одна из локаций TES: Arena (1994).



Главная достопримечательность Сиродиила – огромный Имперский город.



Будучи центральной провинцией, Сиродиил показывает самые разные стили архитектуры…

…и погодные условия.

ХАММЕРФЕЛЛ (HAMMERFELL)

Знойная провинция, которая тысячи лет назад была населена расой гномов-двемеров – здешние обитатели, как и двемеры Морровинда, однажды таинственно исчезли, оставив землю пустой. И тогда заселила ее (истребив предварительно толпы местных орков) раса чернокожих редгардов, – они колонизировали земли, когда приплыли сюда со своего затонувшего континента Йокуда. Редгарды довольно быстро ассимилировались в Тамриэль и после парочки гражданских войн стали постоянными членами Империи. Хаммерфелл в наши дни – провинция портовая и торговая, родной дом многих моряков и пиратов.

В играх:
Основной сеттинг TES Adventures: Redguard (1998) и TES Travels: Shadowkey (2004, для мобильных телефонов), а также одна из локаций TES: Arena (1994) и TES2: Daggerfall (1996).

Хаммерфелл в Arena…

…и в Daggerfall. Читаются арабские мотивы.

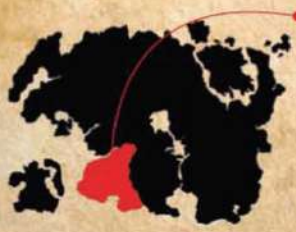
ХАЙ РОК (HIGH ROCK)

Горная, холмистая Хай Рок – родина бретонов, которая долгое время состояла из множества разрозненных городов-государств и лишь недавно объединилась в пять королевств.
Исторически Хай Рок очень важен: именно здесь боги эйдра построили в начало времен Адамантиновую башню, где они собрались для того, чтобы обсудить создание мира. По образу этой башни древние эльфы создали свои многочисленные сооружения – в том числе и императорский дворец, который мы все видели в TES4: Oblivion.
Изначально Хай Рок, как и Сиродиил, населяли древние эльфы и древние люди Тамриэля, но за много тысячелетий кровь двух рас смешалась: в итоге получились бретоны – вроде бы и люди, но с чертами эльфов. В пик своей славы бретоны, говорят, правили почти четвертью всего Тамриэля: они активно захватывали когда-то земли Скайрима и Хаммерфелла. Но сейчас их «империя» пала.
Хай Рок – территория с накаленной политической обстановкой. Бретоны не только борются между собой, но и делят землю с нордами и орками – и последние особенно бурно воюют за свою независимость.

Городок Вэйрест (Wayrest) в центре Хай Рок попытались воссоздать в одном из модов к Oblivion.

В играх:
Одна из локаций TES: Arena (1994), TES2: Daggerfall (1996) и TES Travels: Shadowkey (2004, для мобильных телефонов).

ВАЛЕНВУД (VALENWOOD)



Субтропическая провинция, изначально заселенная древними эльфами. За долгие годы жизни в джунглях здешние эльфы изменились, научились сосуществовать с природой и стали именоваться босмерами (Bosmer) или лесными эльфами. Босмеры старались поддерживать хорошие отношения с остальным миром – во время восстания людей-рабов Сиродиила, например, они принимали к себе эльфов-беглецов, а с появлением Империи установили с ней хорошие торговые контакты. Но разница мировоззрений лесных эльфов и людей неизбежно привела к конфликтам, и босмеры в конце концов погрязли в войне – между собой, с Империей, с соседями-хаджитами. Чтобы вновь объединить босмеров, понадобилось вмешательство извне: заключив альянс с островом Саммерсет, Валенвуд вступил в так называемый Доминион Альдмери. Альянс продержался вплоть до прихода к власти Тайбера Септима – новый император захватил Валенвуд и сделал его подконтрольным Империи. В наше время Валенвуд вернулся в состав Доминиона Альдмери – но на этот раз насильно: бывшие союзники из Саммерсета взяли лесных эльфов под свой контроль и вновь образовали единое правительство. Теперь, когда Империя ослабла после окончания линии Септимов, эльфы с юга получили еще один шанс вернуть себе давно потерянную власть на континенте.

Босмеры так любят свою природу, что даже древесину для построек импортируют из других провинций.

В играх:
Одна из локаций TES: Arena (1994)

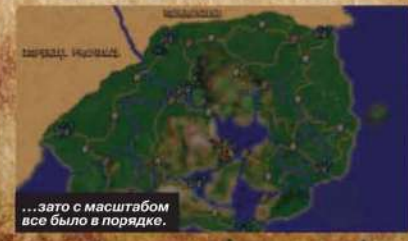
ЧЕРНОТОПЬЕ (BLACK MARSH)

Болотистый регион, полный опасных хищников и ядовитых растений, родина людей-рептилий аргониан. Изначально Чернотопье было намного больше и плодородней, но в ходе одной из древних войн некоторые земли полностью ушли под воду, а некоторые были частично затоплены. Аргониане за свою историю имели массу конфликтов с соседствующими темными эльфами (в особенности из-за привычки темных эльфов брать аргониан в рабство) – привело все это в итоге к полному захвату разумными рептилиями Морровинда после окончания событий TES4: Oblivion – тогда же аргониане вышли из состава Империи.

В играх:
Основной сеттинг TES Travels: Stormhold (2003, для мобильных телефонов), одна из локаций TES: Arena (1994).

Аргонианин из Oblivion. Из мода к Oblivion. Сразу скажу: не ставьте такой мод.

В Arena болота Чернотопья выглядели немного нелепо…



…зато с масштабом все было в порядке.

ЭЛЬСВЕЙР (ELSWEYR)

Земля одной из древнейших рас Тамриэля – людей-кошек хаджит (Khajiit). Когда люди и эльфы только вставали на ноги, в этом регионе уже кипела разумная жизнь, велась торговля и плелись политические интриги. Долгое время общество хаджитов работало необычным образом: хотя земля была поделена между несколькими королевствами, народы не соревновались между собой, а специализировались на разных областях производства и работали сообща, выдерживая постоянный баланс сил. Баланс вскоре был разрушен ужасающей чумой, прошедшей по всему континенту. Из 16 королевств хаджитов она оставила всего два – причем два диаметрально противоположных: на севере выжили воины, на юге богатые торговцы с солдатами-наемниками. Много веков фракции воевали, пока не заключили, наконец, союз.

Но мир так и не пришел в Эльсвейр: в последнее время землю регулярно раздирают антиимперские бунты, разрослась как никогда индустрия наркотиков «лунного сахара» и «скуумы». Неудивительно, что теперь, после окончания линии Септимов в Oblivion, Эльсвейр использовал момент и отделился от Империи вместе с Чернотопьем.

В играх:
Одна из локаций TES: Arena (1994)

В основных играх провинцию почти не показывали, но моддеры исправили положение. Неофициальный Эльсвейр всякий может установить на свой TES4: Oblivion.

И в моде есть слоны. С анимацией коней.

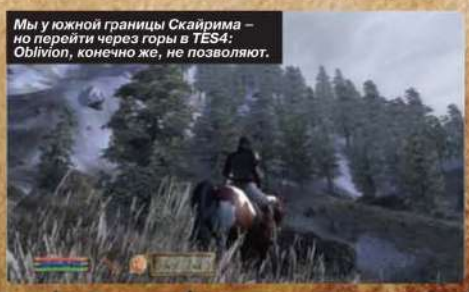
В Эльсвейре есть что-то африканское. Хотя бы и слоны.

СКАЙРИМ (SKYRIM)

История современного Скайрима начинается на континенте Атмора, который раздирала гражданская война. Чтобы укрыться от битв, будущие норды во главе с Исграмором (Ysgramor) решили отправиться на юг, в Тамриэль. Прибыв на самую северную его провинцию, норды нашли там снежных эльфов и поначалу имели с ними исключительно мирные отношения. Но миграция продолжалась, и в определенный момент эльфы увидели в растущей популяции нордов серьезную угрозу: тогда они начали охотиться на людей Скайрима и убили всех, кроме Исграмора и двух его сыновей, которые бежали обратно на Атмору – как оказалось, к тому времени уже мирную и спокойную. Набрав там армию, норды вернулись в Скайрим и вырезали снежных эльфов – теперь их не найти ни в одном уголке Тамриэля. По версии многих историков, именно из Скайрима люди разошлись по всему Тамриэлю, но существует также версия о том, что некие древние люди жили на континенте еще до появления нордов. За свою дальнейшую историю Скайрим был местом множества битв: норды дрались за территорию с темными эльфами Морровинда, с бретонами из Хай Рок, с имперцами Сиродиила; на земле бушевали гражданские войны, самые известные из которых – попытка переворота королевы Солитюд Потемы (см. ее историю в разделе географии Скайрима) и пятидесятилетняя война за власть после убийства короля эльфами из Доминиона Альдмери.

В итоге всех этих конфликтов Скайрим оказался раздроблен на несколько регионов – непонятно, сколько именно их будет в эпоху TES5: Skyrim, но где-то около восьми-девяти. Сейчас в провинции началась новая гражданская война – престол опять оказался пуст, а выбрать нового короля не смогли: часть нордов считает, что будущая власть должна отделить провинцию от ослабевшей Империи, а часть желает остаться в ее составе.

В играх:
Основной сеттинг TES5: Skyrim (2011), одна из локаций TES: Arena (1994), TES Travels: Shadowkey (2004, для мобильных телефонов) и TES Travels: Dawnstar (2004, для мобильных телефонов).



Мы у южной границы Скайрима – но перейти через горы в TES4: Oblivion, конечно же, не позволяют.

Ледяные тролли Скайрима доставили в свое время немало хлопот жителям города Вайтран (Whiterun).

Риклинги из Солстхейма – последние уцелевшие родственники снежных эльфов (как считают некоторые историки, по крайней мере).

СОЛИТЮД
(SOLITUDE/HAAFINGAR)

Один из крупнейших портовых городов Тамриэля: сюда постоянно ходят торговые корабли, здешние товары развозятся по всему континенту, с этих берегов отправляются экспедиции в Море Призраков (Sea of Ghosts). По богатству и власти в Скайриме с Солитюд соперничать может только Винтерхолд. Одна из главных достопримечательностей Солитюд – популярная школа бардов (Bards' College).

Солитюд печально известен на весь континент как родина и дом «Королевы волков» Потемы, матери самопровозглашенного императора Уриэля Септима III. Вместе со своим сыном она шла к власти через горы трупов и разожгла гражданскую Войну красного алмаза (War of the Red Diamond). Но Септим III в итоге так и не стал законным правителем: после проигранного сражения он был схвачен солдатами врага и казнен разъяренной толпой. «Королева волков» в ответ начала собирать еще большую армию, воскрешать павших солдат и призывать на свою сторону дэйдр. Когда все союзники (а помогало ей большинство регионов Скайрима) отвернулись от обезумевшей Потемы, свое королевство Солитюд она окончательно превратила во владения живых мертвецов. В итоге Потема умерла в собственном замке, который месяц держала под осадой имперская армия. О «Королеве волков» до сих пор ходят легенды: одни верят, что после смерти она стала дэйдрой, другие посвящают жизнь поиску ее наследников.

МАРКАРТ САЙД
(MARKARTH SIDE)

Город в скалистом регионе Рич (The Reach), который многие годы был предметом споров провинций Скайрима, Хаммерфелла и Хай Рок – в итоге живут тут не только норды, но также орки и бретоны. Примечательный не только своей странной архитектурой (Маркарт Сайд построен прямо на крутом горном склоне), но и наличием имперской школы Голоса, созданной самим Тайбером Септимом. Сейчас, когда Голос почти забыт, школа используется чаще для воспитания детей знати нордов.

РИВЕРВУД (RIVERWOOD)

Небольшое поселение лесников и дровосеков, которое станет одной из первых локаций на пути довакиина из TES5: Skyrim.

ВИНДХЕЛМ (WINDHELM)

Этот город, расположенный посреди вулканической тундры Истмарш (Eastmarch), был столицей Первой Империи – и в его центре все еще можно найти королевский дворец. Других исторических зданий увидеть не получится: Виндхелм был дважды разрушен в войнах и дважды же отстроен заново. Несмотря на это, разработчики из Bethesda называют город крупнейшим во всей TES5: Skyrim. Виндхелм – единственное крупное поселение в провинции Истмарш – служит также базой для имперских солдат, охраняющих горный путь в Морровинд.

ДОНСТАР (DAWNSTAR)

Гарнизонный город в заснеженной долине Пэйл (The Pale), место событий игры для мобильных телефонов The Elder Scrolls Travels: Dawnstar. Во времена Oblivion и Morrowind город заключил альянс с Солитюд, что позволило торговой провинции серьезно расширить свою власть.

ГЛОТКА МИРА (THE THROAT OF THE WORLD)

Вторая по высоте гора во всем Тамриэле, которая уступает лишь Красной горе (Red Mountain) Морровинда. Семь тысяч ступенек ведут на вершину, где расположено поселение «седобородых» (Greybeards), последних мастеров Голоса. По легендам Нордов, все человечество зародилось на этой горе. Очень популярное место для паломничества.

ФОЛКРИТ (FALKREATH)

Фолкрит когда-то считался частью Сиродиила (провинции из Oblivion), а здешнему королю в свое время служил Тайбер Септим (Tiber Septim), будущий император. Как и многие города Скайрима, Фолкрит был частично разрушен дэйдрами во время кризиса TES4: Oblivion, но его, скорее всего, уже отстроили заново.

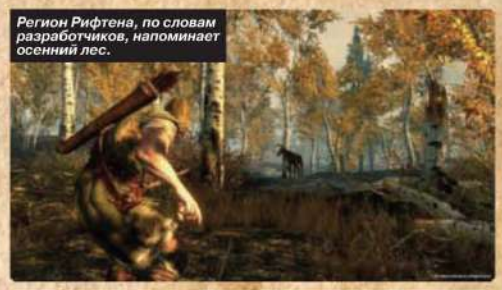
ВАЙТРАН (WHITERUN)

Когда-то Вайтран считался «имперским городом Скайрима», но здешних жителей ждала нелегкая судьба: Вайтран оказывался предметом династических споров, бандитских набегов, атак троллей, жестких зим, потопов, засухи и пожаров. Многие из этих несчастий списывались во времена Morrowind и Oblivion на счет «королевы-ведьмы» Джаше (Jsashe), которая де факто управляла всем регионом Вайтрана (возможно, управляет и сейчас, но точно сказать нельзя). По совместительству она была лидером местных ведьм и самопровозглашенной жрицей Лорхана.

Концепт-арт Вайтрана времен TES5: Skyrim.

РИФТЕН (RIFTEN)

Город, расположенный у устья реки в теплом лесном регионе. Почти ничего о нем не известно.

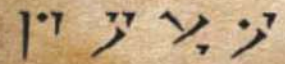


Регион Рифтена, по словам разработчиков, напоминает осенний лес.

ВИНТЕРХОЛД (WINTERHOLD)

Главный соперник Солитюд и второй портовый город Скайрима, чрезвычайно богатый и влиятельный – в нем особо чувствуется влияние темных эльфов из соседствующего Морровинда. Многих эльфов-беженцев после падения Министерства правды Винтерхолд принял к себе. Особую славу городу принесли известные на весь Тамриэль библиотека Исмир коллектив (Ysmir Collective – тут хранятся, в частности, книги, спасенные из Морровинда) и школа College of Winterhold. Рядом с Винтерхолдом можно найти руины города Саартал (Saarthal), первого человеческого поселения на всем Тамриэле.

Примечание: география Скайрима эпохи TES5 может незначительно отличаться от описанной на этих страницах.



Драконы всегда были частью мира TES: много веков назад они обитали на континенте Акавир, что к востоку от Тамриэля. Акавир – земля, где нет ни эльфов, ни людей, а есть лишь чудища-гибриды. Люди пытались когда-то там жить, но их, по легенде, «сожрала» раса змееподобных цаэски (Tsaesci) – это высокие человекообразные существа с золотой чешуей и, по некоторым мифам, змеиным хвостом вместо ног.

Королевство цаэски – одно из самых сильных в Акавире, но не единственное. На континенте расположены и три других государства: Камаль, населенный демонами, Танг Мо с разумными (и, по многим описаниям, добрыми и смелыми) мартышками и Ка По'Тун – влиятельная страна тигрообразных людей и драконов. Гигантских рептилий встречали в землях Акавира и странники из Тамриэля – по их описанию, драконы были очень умны, могли не только дышать огнем, но и говорить. К сожалению, все драконы Акавира были истреблены в войне между Ка По'Тун и королевством цаэски – войне, которая продолжается уже много лет.

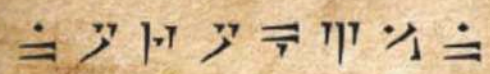
Вообще все расы Акавира (кроме, пожалуй, мартышек) крайне воинственны – они не раз пытались захватить Тамриэль, но это им, естественно, пока не удавалось. Впрочем, некоторые следы их присутствия остались: например, Храм Небесного Повелителя (Cloud Ruler Temple) в Сиродииле был построен именно акавирцами, а доспехи и оружие Клинков создано по акавирским технологиям. Более того, некоторое время чужаки даже входили в состав высшей власти Империи.

Хотя сейчас драконов в Акавире не осталось, ходит предание, что люди-кошки Ка По'Туна способны в очень редких случаях превращаться в драконов – так, их лидер Тош Рака преобразился в дракона с тигровым раскрасом.

Драконы были замечены и в Тамриэле – на острове Вварденфелл провинции Морровинд. Но из этих земель их прогнали в Сиродиил многочисленные скальные наездники (Cliff racers). На новом месте они пригодились Империи во многих войнах – один из драконов, например, был показан в игре Redguard как солдат Тайбера Септима. Остались ли в Тамриэле живые драконы сейчас, доподлинно неизвестно.

И наконец, есть в мире TES дракон-божество: в основной вере Тамриэля он именуется Акатош (бог, создавший мир), а в мифологии нордов – Альдуин (бог, создавший новый мир, но перед этим уничтоживший предыдущий). Неизвестно, одно ли это божество или два разных, но логотип игры – по совместительству символ Акатоша – намекает, кого именно встретят в новой игре норды (при этом в трейлере Skyrim открытым текстом говорится, что уничтожать мир явится Альдуин, так что делайте выводы).

Но в любом случае, где Альдуин/Акатош возьмет армию драконов? Ведь мы знаем, что в TES5: Skyrim крылатых чудовищ будет не один десяток. Ответа на вопрос пока нет. Возможно, драконы прятались на Акавире и теперь вместе с другими тамошними расами направятся с атакой на ослабший в гражданских войнах Скайрим. Возможно, обитатели Ка По'Тун вслед за своим лидером массово превратятся в драконов, одолеют своих противников цаэски и поведут атаку. А может быть, в самом Тамриэле пробудятся чудовища, о которых мы раньше не знали. Так или иначе, история TES скоро станет намного интересней.



Сражаться с драконами на равных может только довакиин или драконорожденный – наследник императора Тайбера Септима, который, в свою очередь, был рожден от бога-дракона Акатоша (отсюда и название). Только избранный Акатошем владеет всеми способностями драконов и может полностью управлять Голосом, особой разновидностью магии, которая позволяет творить волшебство (плевать огнем и морозом, затормаживать время и даже телепортироваться) одними только словами.

На примитивном уровне Голос использовали многие, не только Септимы: воины нордов испокон веков использовали такое волшебство в своих боевых кличах – сохранились легенды о том, как словами они ломали крепостные стены и крушили города. Но теперь Голос начинают забывать, мастеров его осталось совсем немного – а вместе с Голосом исчезает и язык драконов. Кстати, разучить основы этого языка вы можете во врезке по соседству. ■

ДРАКОНЫ ВСЕГДА БЫЛИ ЧАСТЬЮ МИРА TES: МНОГО ВЕКОВ НАЗАД ОНИ ОБИТАЛИ НА КОНТИНЕНТЕ АКАВИР – ЗЕМЛЕ, ГДЕ НЕТ НИ ЭЛЬФОВ, НИ ЛЮДЕЙ, А ЕСТЬ ЛИШЬ ЧУДИЩА-ГИБРИДЫ.

Акатош как-то признался людям, что драконы летают не столько на крыльях, сколько за счет своей магии – ведь их хиленькие крылышки никогда не смогут поддержать такую тушу.

Школа воинов-мечников внезапно становится не шибко ходовой.

В Oblivion драться с драконами было нельзя, но как минимум один по пути встречался.

Благодаря модам на драконе в Oblivion можно даже полетать.

Для драконов разработчики придумали не только устный язык (общаются рептилии с помощью магии – их пасть для речи не приспособлена), но и свой алфавит. Обратите внимание, что все руны выглядят так, будто бы их царапало на стене чудовище тремя когтями: именно такого эффекта авторы и хотели добиться. Правила в драконьем языке довольно примитивные, но самих слов, к сожалению, известно пока лишь пара десятков, так что полноценно говорить на древнем языке мы еще не можем. Можем зато сложить из рун некоторые слова: DOVA (дракон), DOVahKiiN (драконорожденный) или, например, ZaaN (крик). Ну и банально писать драконьим «транслитом» никто вам не запрещает.

A	aa	ah	B	C	D	E	ei	ey	F	G	H	I	ii	J	K
L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	

Символ Акатоша на монете септим, как видите, ничем не отличается от логотипа игры.

Автор:
Андрей Окушко

5 ОРУЖИЕ ПОБЕДЫ: ГЛАВНЫХ СОВЕТСКИХ ТАНКОВ ВТОРОЙ МИРОВОЙ

Поклонимся великим тем годам,
Тем славным командирам и бойцам,
И маршалам страны, и рядовым
Поклонимся и мертвым, и живым –
Всем тем, которых забывать нельзя,
Поклонимся, поклонимся, друзья.

Летят годы, все дальше и дальше от нас тяжкое военное лихолетье. Все меньше остается ветеранов – тех, кто не понаслышке знает, что такое добытая кровью и потом Победа. Победа над агрессором, перед которым склонилась Европа. И, наверное, лучшим подарком этим людям будет наша память. Память о них – тех, кто переломил хребет страшному врагу, грозившему подчинить своей воле все человечество. Давайте же сегодня, в преддверии 66-й годовщины Победы в Великой Отечественной войне, вспомним о боевых машинах, на которых сражались с нацистами наши деды и прадеды – и которые мы с вами можем опробовать в современных играх. А если точнее, поговорим о танках – технике, соединяющей в себе лучшие качества автомобиля и артиллерии.

Танки появились позже большинства других современных систем вооружения – боевое крещение они приняли лишь в середине Первой мировой войны – в 1916 году. И хотя «генерал танк» сыграл свою роль в победе над Вторым рейхом, по-настоящему он раскрылся только двадцать лет спустя. Стремительные блицкриги вермахта, маневренная война в Северной Африке, жесточайшая рубка на просторах СССР и даже высадки на тихоокеанские острова – все это уже не могло обойтись без бронированных машин на гусеницах и с башнями. Рассказать про все образцы, удачные и неудачные, в одной статье невозможно, поэтому давайте просто взглянем на пятерку самых известных танков, стоявших на вооружении Красной Армии в годы Великой Отечественной. Проиллюстрируем их картинками из World of Tanks – онлайнового экшна, позволяющего, пожалуй, лучше других ощутить остроту и скоротечность танковых баталий.

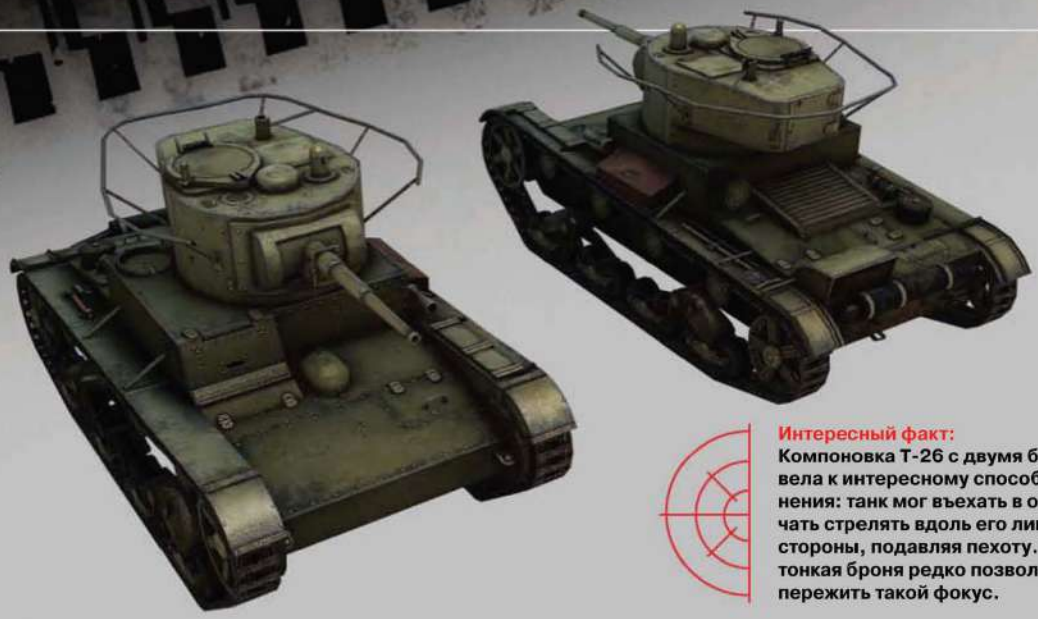
Т-34

Если вы слышали о Второй мировой хотя бы краем уха, вы не можете не знать этой машины. И неважно, где живете – в Германии, США или ЮАР. Т-34 – это танк, прошедший всю войну – от увертюры на границе в страшном июне 1941-го до финальных аккордов в Берлине в мае 1945-го. Это танк, выпускавшийся в огромных количествах – историки дают разные цифры, но большинство сходится в том, что в годы войны выпущено около 50 тысяч тридцатьчетверок (а всего во всех странах за все время – около 80 тысяч). Немцы о таких цифрах могли только мечтать (суммарное количество танков Третьего рейха и близко не подошло к этой цифре). И даже американцы, чья промышленность к концу войны развернулась на полную мощь, чуть-чуть не догнали Т-34 по количеству произведенных «Шерманов».

Что помогло выпускать советский танк в таких невероятных количествах? В первую очередь простота сборки – любой тракторный завод без особых проблем перестраивался на создание Т-34 в кратчайшие сроки. При этом танк имел наклонную броню, выдавал скорость по дорогам в 55 км/ч, а на вооружении имел пушку калибра 76,2 мм (с 1944 года в действующую армию поступала также модель с орудием 85 мм – Т-34-85). Тридцатьчетверка оказалась неприхотлива в эксплуатации, проходила там, где немецкие машины вязли, имела противоснарядную броню, защищавшую, в том числе, от ряда противотанковых пушек. И даже в последний год войны сокрушительные забеги Т-34 по тылам ой как не нравились немцам.

Но, может быть, у вас создастся впечатление, что тридцатьчетверки брали только числом? Ничего подобного: в умелых руках танк творил чудеса и в конце войны, не говоря уже о ее начальных годах. Оцените сами три фразы: «наиболее замечательный образец наступательного вооружения Второй мировой войны», «лучший в мире», «шедевр военной техники». И говорят это не советские пропагандисты, которым по долгу службы положено хвалить все отечественное и проклинать все прочее. Нет, это слова немецких генералов и военных специалистов. А лучшего доказательства качества боевой техники, чем признание врага, придумать нельзя. Да и сам факт, что «Пантера» должна была скопировать ряд идей, заложенных в конструкцию тридцатьчетверки, доказывает, как нацисты на самом деле относились к интеллекту «унтерменшей». Впрочем, положительные характеристики Т-34 отмечали не только немцы, но и наши западные союзники, а в некоторых странах мира модифицированные версии этого танка до сих пор стоят на боевом посту!

Интересный факт:
Трофейные тридцатьчетверки иногда ставились немцами во главе своих танковых колонн. Красноармейцы легко узнавали этот танк и могли подумать, что это свои возвращаются после лихой атаки.



Интересный факт:
Компоновка Т-26 с двумя башнями вела к интересному способу применения: танк мог въехать в окоп и начать стрелять вдоль его линии в обе стороны, подавляя пехоту. Жаль, что тонкая броня редко позволяла ему пережить такой фокус.

Т-26

Т-26 стал первым действительно массовым советским танком. В обводах его корпуса нетрудно узнать английский Vickers Mark E, лицензию на производство которого приобрели в 1930 году. Вначале машину выпускали с двумя башнями, но скоро выяснилось, что они иногда мешают друг другу, и Т-26 сменил концепцию, став однобашенным. В испанской гражданской войне машина показала себя неплохо – 45-миллиметровое орудие без особых проблем расправлялось с любыми немецкими и итальянскими противниками. Добавьте сюда легкость в управлении и эксплуатации – и вы получите неплохую машину сопровождения и поддержки пехоты. А на иное Т-26 с его низкой скоростью и слабым бронированием и не претендовал.
Всего было выпущено больше 11 тысяч этих машин, значительная часть которых встретила начало войны в западных округах. Почти все они были потеряны летом-осенью 1941 года, а новые с заводов уже не поступали. Впрочем, под Москвой эти танки еще сражались, больше того – они даже участвовали в боях 1945-го с Квантунской армией. В Финляндии же трофейные Т-26 служили до начала 60-х годов XX века (хотя серьезного недостатка в более современных машинах эта скандинавская страна не испытывала). А генералы говорят «устаревший»...

Интересный факт:
За характерную форму поднятых башенных люков, напоминающих уши, немцы прозвали БТ-7 «Микки-Маусом».

БТ-7

БТ-7 – последний массовый советский танк, способный передвигаться как на гусеницах, так и на колесах. И он по праву звался машиной развития успеха – базовая модификация развивала на гусеницах скорость 53 км/ч, а на колесах – 73 км/ч. В версии же БТ-7М цифры оказались еще более впечатляющими: 62 км/ч и 86 км/ч соответственно. Кого после этого удивит тот факт, что аббревиатура БТ расшифровывалась как «Быстроходный Танк»? Не всякая бронемашина могла его догнать, а уж про «коллег» с немецкой стороны и говорить нечего. Увы, танку этому в годы Великой Отечественной катастрофически не повезло: его скоростные качества почти не требовались в самом начале войны, когда Красная Армия пыталась обороняться. А постоянные приказы контратаковать быстро привели к гибели подавляющего большинства БТ-7 – даже 20-миллиметровой брони версии М было недостаточно для встречи лоб в лоб с противотанковой артиллерией.
Зато когда «быстроходные» прекратили отправлять в бессмысленные кавалерийские наскоки, они показали себя просто прекрасно, особенно в борьбе с легкими машинами врага. Если же БТ-7 становился в засаду, он справлялся с любым немецким танком – 45-миллиметрового орудия в 41-м для этого хватало. Кстати, хотя с производства машину сняли за полгода до войны, еще в самом конце ее сотни БТ-7 дрались с японцами, демонстрируя свои лучшие качества.

КВ

Впервые испытанный в годы Зимней войны КВ (в расшифровке – «Клим Ворошилов») стал дальнейшим развитием концепции советских тяжелых танков. Но если раньше аналогичные машины получали несколько башен, то создатели КВ остановились на одной. И не прогадали – подобный подход позволил, не утяжеляя танк, дать ему мощную броню. Десятки непечатных выражений неслись в адрес КВ со стороны солдат вермахта, встречавших этого монстра в боях. Ни одна немецкая машина предвоенной разработки не могла с ним справиться: советский танк в 1941-м не раз выходил из боя, имея десятки попаданий и ни одной пробоины в броне. «Истинным арийцам» приходилось пускать в дело полевую или тяжелую зенитную артиллерию, иначе КВ устраивал в их стане переполох, а после преспокойно отправлялся по своим делам.
76-миллиметровая пушка КВ-1 позволяла уничтожить любой танк противника, а следующая машина серии – КВ-2 – легко справлялась даже с фортификационными сооружениями, благодаря еще более мощному вооружению. Конечно, не всем нравилась низкая скорость танка, но в условиях оборонительных боев 1941-1942 гг. он был незаменим. И ушел с полей сражений, лишь встретившись с «Тигром», драться с которым на равных не мог.

Интересный факт:
24 июня 1941 г. начальник генштаба ОКХ Гальдер писал про КВ: «Появился русский тяжелый танк нового типа, который, видимо, имеет орудие калибра 80 мм (согласно донесению штаба группы армий «Север» — даже 150 мм, что, впрочем, маловероятно)». Вот так «недочеловеки» сделали маловероятное реальностью.

ИС-2

Развивая концепцию тяжелого танка, конструкторы перешли от КВ к новой серии – ИС (сокращение от «Иосиф Сталин»). Но машины с циферкой «1» в названии получили неудовлетворительное вооружение – советская 85-миллиметровая пушка явно уступала лучшим немецким образцам. И тогда на арену вышел ИС-2 со 122-миллиметровым орудием, пробивавшим броню большинства германских машин с полутора-двух километров! Даже хваленый «Тигр II» на расстоянии в 600 метров не выдерживал попадания в лоб из пушки нового советского чудо-оружия – неудивительно, что ИС-2 стал королем полей сражений завершающего этапа войны. Прорыв укрепленных линий и штурм городов – вот то, что лучше всего удавалось нашему бронированному витязю. Да, он не блистал скоростью, как и его предшественник, но для рейдов в тыл врага у нас был Т-34.
Шли годы, техника совершенствовалась, появилась новая концепция основного боевого танка, сочетающего в себе лучшие черты тяжелых и средних машин. А ИС-2 продолжал стоять на боевом посту. В 1957-м машины этого типа модернизировали (переделанная модель получила имя ИС-2М), в 60-е годы перевели в резерв, но с вооружения сняли лишь шестнадцать лет назад. Больше полувека танк верой и правдой служил сначала СССР, а потом России. Вот уж воистину долгожитель! ■

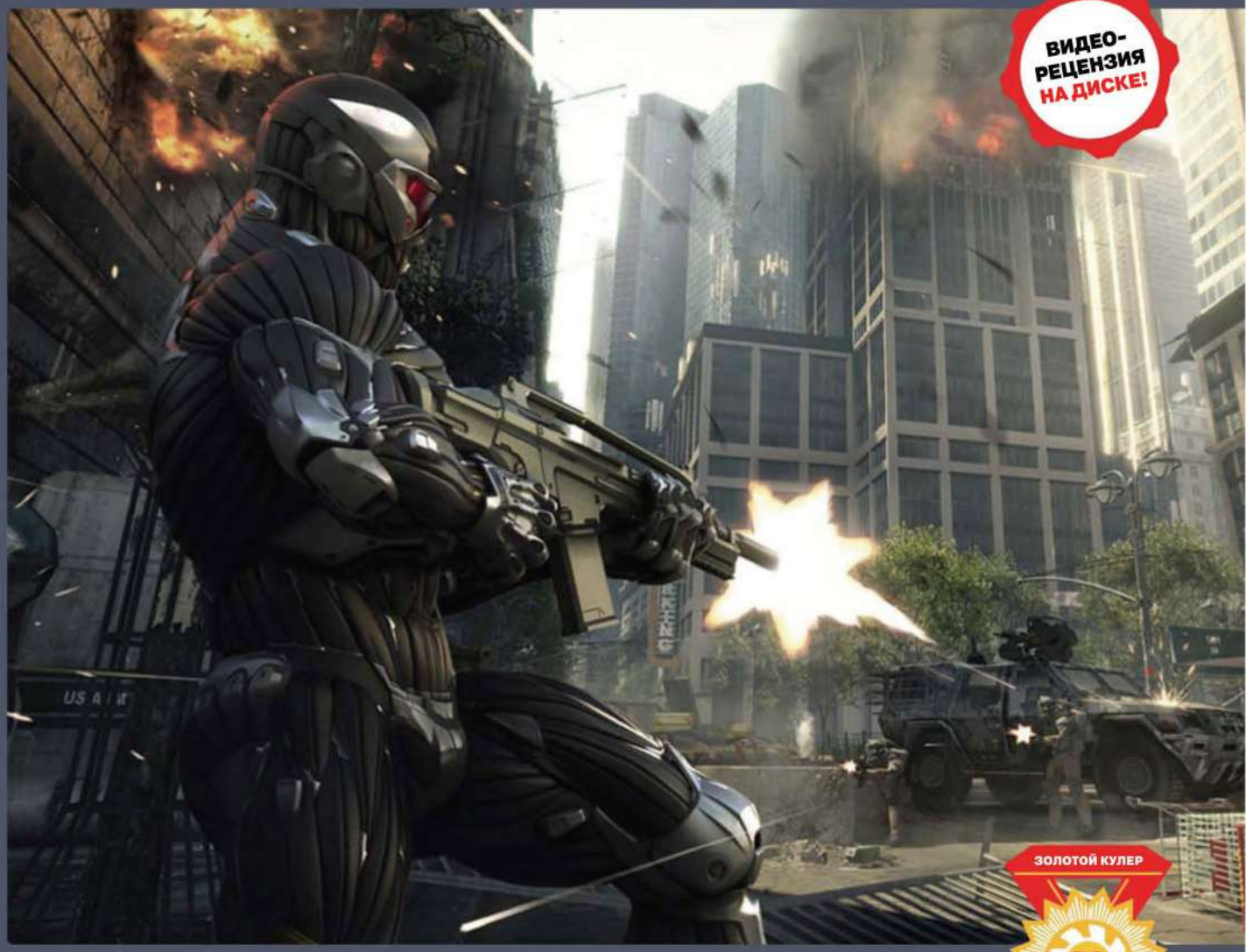
Интересный факт:
Отдельные тяжелые танковые полки, на вооружение которых поступали ИС-2, обычно сразу получали слово «гвардейский» в названии, если не имели его до того. Логично: на лучшей технике и воевать должны лучшие.

ВОЙНА ПРОДОЛЖАЕТСЯ

Один из лучших способов опробовать все эти танки в деле – скачать бесплатный онлайновый экшн World of Tanks и отправиться на поля сражений. Отправиться, чтобы, встретив «Пантеру» или «Тигра», показать им, где раки зимуют и как воюют настоящие советские танкисты на лучших в мире танках. А заодно отомстить за дедов и прадедов, чья безмятежная жизнь была прервана внезапным нападением в черный день 22 июня 1941 года.

ПОХОЖЕ НА: Crysis, Halo, Call of Duty: Modern Warfare 2, F.E.A.R. 2
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный, многопользовательский на 2-16 игроков

Автор: Сергей Думаков



CRYSIS 2

ИДЕАЛЬНЫЙ НАУЧНО-ФАНТАСТИЧЕСКИЙ ШУТЕР

- **ЖАНР:** First-Person Shooter
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **РАЗРАБОТЧИК:** Crytek
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** средние, видеокарта уровня GeForce 8800GT или аналогичная Radeon
- **ИНТЕРНЕТ:** www.ea.com/games/crysis-2

Первый Crysis был удивительной игрой: невероятно технологичной, потрясающе яркой, вызывающе масштабной… и очень, очень холодной. Crysis продалась гораздо меньшим тиражом, чем рассчитывали ее создатели, не потому, что системные требования смотрели на несчастного пользователя с каких-то немыслимых высот (хотя было и такое), а потому, что слишком часто игрок чувствовал себя лишним.

Иногда казалось, что вот-вот – и Crysis начнет играть сама в себя, восторгаясь собственной красотой и упиваясь собственным величием. Но не получалось: на Crysis было интересно смотреть, но скучно играть – такой вот парадокс передового края разработки компьютерных игр. Продолжение истории о боевых аморфных инопланетянах и секретных военных разработках неожиданно для всех стало последним шансом Crytek: от успеха Crysis 2 зависит не только будущее всей серии – будущее самой студии напрямую связано с продажами сиквела. По этой же причине, кстати, было решено отказаться от лейбла «эксклюзивно для PC».

КАК В СКАЗКЕ

Так что не стоит удивляться, когда Crysis 2 с первых кадров, выражаясь спортивной терминологией, бьет в челюсть. Скажем сразу: такой картинки игры еще не видели. Помните первую часть? Помните эти джунгли, это солнце, эту ледяную сферу? Забудьте. Детский лепет. В одном кадре Crysis 2 с легкостью растворяется весь Crysis и еще несколько FPS калибром поменьше. Это даже не фотореалистичность – реальность в Crysis 2 просто лучше, чем она есть на самом деле… чтобы получить снимок хоть немного схожей выразительности, хороший фотограф потратит месяцы, а вот Crysis 2 от щедрот демонстрирует шедевры между делом. Ты выходишь из какого-то коридора на свежий воздух… и забываешь, как дышать: под твоими ногами в огненно-рыжем тумане раскинулась аккуратная площадь, лучи заходящего солнца мягко подсвечивают буки и вязы, вдалеке дымит статуя Свободы, демонстрируя всем желающим фривольно торчащие из-под легендарных одежд куски арматуры. И это не искусственная красота первой Crysis, не технологическая демонстрация, тут работу над ошибками Crytek провели колоссальную: мир игры по-настоящему живой. Стоит добавить, что и работают все эти чудеса удивительно быстро на вполне скромных системных конфигурациях – в особо жаркие моменты видеокарта, конечно, начинает реветь, но пресловутых «тормозов» за все время игры обнаружить так и не удалось.

НА НАС НАПАЛИ

Как и в прошлый раз, все начинается с воды: после затяжного вступительного

Оборона Центрального вокзала – один из ключевых эпизодов игры. В ход идут зенитные турели, плазменные пушки и роботы-треножники.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	9.0
ГРАФИКА	10
ЗВУК И МУЗЫКА	9.5
СТАБИЛЬНОСТЬ	9.0

Великолепная графика, невероятная насыщенность действием, достойный AI, аутентичный Нью-Йорк. И нанокостюм второй версии!

Удивительно, но за исключением пары мелких багов их почти нет – разве что сюжет мог бы быть поинтереснее, а одиночная кампания – подлиннее.

БЛЕСТЯЩАЯ РАБОТА НАД ОШИБКАМИ, ИДЕАЛЬНЫЙ БЛОКБАСТЕР.

9.0

великолепно

ролика (который, к слову, легко спутать с последним выпуском вечерних новостей), мы обнаруживаем себя в подводной лодке. Субмарина, набитая морпехами, мчится за неким доктором Гулдом. Доктор обладает некой ценной информацией, которая может оказаться полезной в борьбе с Цефами – воинствующие пришельцы, как выясняется, уже добрались до Нью-Йорка и с помощью бактериологического оружия сеют свое жестокое инопланетное добро. Порядок на улицах поручено поддерживать частной военной компании C.E.L.L., которая является подразделением всесильной Crynet – но получается это у них из рук вон плохо; недовольство наемниками растет как среди гражданского населения, так и среди ученых и военных. Город в ужасе, вокруг паника и хаос: в таких условиях миссия по поиску Гулда выглядит последней надеждой. Однако она заканчивается, так и не успев начаться: субмарину топят пришельцы, единственным выжившим оказывается парень по прозвищу Алькатрас – за него и будем играть. Едва живого Алькатраса вытаскивает из воды и спасает какой-то человек в странном костюме, который кажется сумасшедшим: он бубнит что-то насчет долга, миссии и долбаных инопланетян, после чего отдает Алькатрасу свои чудные одежки и пускает себе пулю в висок. Перед этим мы видим его лицо: это Пророк (Prophet) – тот самый, из первой части, но удивляться некогда. Бойцы C.E.L.L. открывают на Пророка (то есть на Алькатраса, но они об этом не знают) охоту, потому что тот, оказывается, был инфицирован вирусом Цефов и потому представляет угрозу для общества... ну, то есть оставшейся его части. Теперь – бежать, надеясь на голос Гулда в ухе и новый костюм, который совсем не так прост, как казалось на первый взгляд.

И вот так – все время. Практически любой предмет можно пнуть, поднять или бросить – предварительно прицепив к нему заряд C4.

Инопланетяне, конечно, по сравнению с первой игрой выглядят в Crysis 2 гораздо брутальнее.

ИННОВАЦИИ И МОДЕРНИЗАЦИИ

Вообще, самое замечательное в Crysis 2 – это то, что главных героев в игре не один, а сразу два. Первый – морпех Алькатрас. Второй, гораздо более значимый, – тот самый нанокостюм, превратившийся в сиквеле в полноценного персонажа. Он, в отличие от Алькатраса, умеет разговаривать и постоянно проводит забавные процедуры вроде «перезаписи протоколов глубинных слоев». Он раз за разом спасает жизнь своего хозяина, оживляя того дефибриллятором, а в особо важные моменты так и вовсе самостоятельно принимает нужные решения. В конце концов, весь сюжет построен на некоторых особенностях его конструкции – у большинства действующих лиц, по сути, нет никаких личных претензий к Алькатрасу, все крутится вокруг его «шкурки», как называет костюм один из особо гадких противников. Да и сам по себе он гораздо интереснее деревянного морпеха (который, кстати, инертен до невозможности: сказали «иди на север» – он и пойдет, причем неважно, кто сказал и по какому поводу): у него, во всяком случае, есть предки, есть история, есть цель!

Нанокостюм в Crysis 2, безусловно, удался. Не в последнюю очередь благодаря качественной сценарной проработке, но и за счет грамотного развития идей оригинала – тоже. Во-первых, им стало гораздо проще управлять. По умолчанию костюм работает в режиме «мощь» – он представляет собой комбинацию режимов «сила» и «скорость» из первой игры. Очень удобно: ускорение висит на «шифте», прыжок – тот же пробел, только чтобы прыгнуть высоко, держать кнопку надо немного дольше. За невидимость тоже отвечает отдельная кнопка, и за «максимум брони», и за тепловизор – тоже. Поначалу схема управления кажется несколько громоздкой, однако привыкаешь к ней очень быстро. И это уж точно удобней динамического «колеса», которым приходилось пользоваться в Crysis! Тем более что теперь разные режимы можно комбинировать. То есть тепловизор, ускорение и прыжки теперь не снимают маскировки, лишь расход энергии становится на порядок большим – очень

Три противника, ловить нечего – с костюмом или без. Режим «брони» помогает лишь кое-как доковылять до ближайшего укрытия.

ПРИШЕЛЬЦЫ ОЧЕНЬ БЫСТРЫ, МОБИЛЬНЫ И ВНИМАТЕЛЬНЫ, АКТИВНО ИСПОЛЬЗУЮТ УКРЫТИЯ И РЕЛЬЕФ МЕСТНОСТИ, ПРИКРЫВАЮТСЯ ТЯЖЕЛЫМИ РОБОТАМИ И ЧАСТО САМИ ТИХОЙ САПОЙ ЗАХОДЯТ С ТЫЛА.

PC-ВЕРСИЯ

Решив больше не полагаться на любителей торрент-трекеров, Crytek выпустила Crysis 2 не только на ПК, но и на консолях текущего поколения. Как обычно, версию для нашей платформы выгодно отличают текстуры высокого разрешения, фантастического качества освещение и более четкая, насыщенная картинка. Благодаря мощной вычислительной начинке персональные компьютеры способны на впечатляющую глубину резкости – это позволяет отображать в одной визуальной плоскости сразу несколько одинаково классных сцен. Из-за этого в Crysis 2 совершенно особое ощущение расстояния, как если бы вдруг вы могли видеть все, сразу и везде.

Техника используется в игре лишь несколько раз – а жаль, управлять бронетачанками будущего очень весело. Вертолетом, опять же, порулить не дали.

правильное решение. Отдельно нужно сказать про «тактический» режим: нажатием специальной кнопки можно «подсветить» наиболее важные места на локации, получить информацию о местоположении противников и отметить их на карте. Костюм даже может дать подсказку, как выбраться из непростой ситуации! А еще по ходу игры костюм можно модифицировать – для этого нужно собирать материал, который выпадает из убитых инопланетян, так называемый «нанокатализатор». Базовые апгрейды стоят недорого, но и проку от них чуть – зато если раскошелиться, скажем, на модуль «фантом», можно передвигаться в режиме маскировки почти неограниченно долго, а другая дорогая примочка позволяет автоматически отклонять летящие в нашу сторону снаряды. Огорчает лишь небольшое количество этих модулей и то, что использовать можно лишь четыре из них одновременно: модули условно разделены на группы, и активен лишь один в каждой из них.

ДОСТОЙНАЯ ВСТРЕЧА

Само собой, возможности нанокостюма – это дань давней игроцкой любви к нечестной игре. Кто же откажется от использования чита, когда сам чит абсолютно легален? Включил маскировку, зашел за спину инопланетянина в устрашающем экзоскелете, воткнул ему нож под маску – и снова в тень, копить энергию на следующую вылазку. В этом смысле Crytek, конечно, молодцы: действовать так на протяжении всей игры просто невозможно, даже со всеми модулями-наворотами. Сложно становится где-то со второй трети игры, когда пришельцы начинают действовать организованно и агрессивно: Цефы очень быстры, мобильны и внимательны, активно используют укрытия и рельеф местности, прикрываются тяжелыми роботами и часто сами тихой сапой заходят с тыла. Игра использует систему чекпойнтов, так что сохраниться в середине схватки не получится – и нередки ситуации, когда со всеми бронями и маскировками преодолеть очередной укрепрайон не получается ни со второго, ни с третьего раза. Когда же в действие вступает инопланетная пехота, способная полностью поглощать весь запас энергии костюма, становится по-настоящему страшно. Чего уж говорить о двухэтажных шагающих роботах, которые в одиночку способны положить целый взвод! Другими словами, дав игроку в руки абсолютное оружие, разработчики обеспечили и абсолютное сопротивление. Искусственный интеллект в игре вообще на высоте – подобных перестрелок мы не видели со времен F.E.A.R.

УПРАВЛЕНИЕ НА PC

С одной стороны, раскладка клавиатуры стандартна – с другой, на пять пальцев левой руки приходится пятнадцать (!) активных кнопок управления. Ничего не поделаешь, нанокостюм многофункционален – и в бою зачастую приходится быстро переключаться между функциями. Впрочем, привыкаешь к нюансам быстро, и никаких проблем это кнопочное изобилие не вызывает.

Воевать настолько интереснее, чем в первом Crysis, что местная (с некоторыми оговорками) линейность кажется гораздо живее «песочницы» оригинала, как бы странно это ни звучало.

BE A PART OF IT: NEW YORK

Тут самое время вспомнить и о третьем герое игры, который в определенном смысле затмевает собой первых двух. Это, друзья, Нью-Йорк – самый чудный, самый впечатляющий город в истории компьютерных игр! Куда там GTA IV. Сложно представить, как тяжело было разработчикам отказаться от идеи обширного открытого пространства: городские кварталы, плотная архитектура, неизбежные коридоры – все это так не похоже на Crytek, что когда в пресс-релизах проскальзывали строчки о «каменных джунглях вместо джунглей настоящих», за игру становилось даже как-то неловко. Однако вот она, перед глазами – и, честное слово, ничего лучшего с Crysis случиться не могло. Совершенно непонятно, как разработчикам это удалось, однако простора и свободы в Crysis 2 едва ли не больше, чем в первой части: эти уходящие вдаль магистрали, эти бесконечные улицы и устремляющиеся ввысь силуэты небоскребов – от масштабов захватывает дух. Действие игры происходит в 2023 году, однако облик Нью-Йорка по-прежнему легко узнаваем, и разработчики нарочно делают акценты на знакомых образах: пролеты мостов, безразмерные рекламные экраны, Уолл-стрит... И ведь с джунглями тоже почти не обманули – в Crytek обожают определение «вертикальный геймплей», рассуждая о том, что игрок волен сам прокладывать маршрут к конечной цели. Может, сказано слишком

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Crytek, гордость немецкого игростроения, была основана в 1999 году в Кобурге тремя, представьте себе, братьями-турками Ерли. Говорить о том, что Crytek специализируется на играх, неправильно: парней всегда больше интересовали технологии. С них они и начали: созданный ими графический мотор CryEngine произвел неизгладимое впечатление на боссов индустрии, а первая игра студии, Far Cry, целиком выросла из техно-демо этого движка. Far Cry, тем не менее, оказалась отличной игрой. Ее успех был таким, что с Crytek тут же подписала контракт с Electronic Arts. В контракте шла речь об издании «как минимум одной игры» немецкой студии. Этой игрой, как нетрудно догадаться, был Crysis.

С обычными солдатами агрессоры не церемонятся: тех, кого не прикончила инфекция, оперативно добивает карательный отряд.

На самом деле, убить такого вот красавца не так-то просто. Желеобразная масса удивительно разумна!

Кстати, Crysis 2 в движении выглядит в разы лучше, чем на скриншотах.

Да, и сигнальные ракеты они тоже могут пускать. Через мгновение прилетит красный транспорт с подмогой.

громко, однако тут и впрямь можно залезть на крышу забегаловки, с нее – на крышу другого здания, потом еще дальше… и уже с удобной позиции очистить, скажем, 59-ю Стрит от мерзких пришельцев. Перепады высот здесь используются на полную катушку – причем как естественные, так и искусственные. Crytek разрушает Нью-Йорк почти с таким же удовольствием, с каким детально воссоздает его, едва стоит выйти на улицу – как вокруг все непременно начинает взрываться и рушиться: огромные здания складываются по принципу домино, вековые памятники архитектуры разлетаются в щепки под ударами энергетических лучей, длиннющие щупальца поднимают на воздух целые районы… не хватает только ядерного взрыва! Хотя постойте, и он тоже есть.

получилось

И все эти составляющие – пришельцы, Алькатрас, костюм, Нью-Йорк – складываются в какую-то очень правильную компьютерную игру. Все то, что не работало три года назад, вдруг оказалось на своем месте. И вроде бы можно ткнуть пальцем и занудным голосом сказать: нет, ну как же, вот тут у вас Halo, тут – Modern Warfare, тут и вовсе, страшно сказать, F.E.A.R. 2… но почему-то не хочется. Да, в Crysis 2 на редкость глупый сюжет – с морпехами и про «надрать задницу», собравший все штампы, какие только есть в научной фантастике – и багов, по правде сказать, хватает… а ведь работает. Десять часов одиночной кампании – часы, которых абсолютно не жалко. Crysis 2 снова задирает нос, играет графическими мускулами – но в этот раз нам остается только развести руками. Он и вправду великолепен.

ОГРОМНЫЕ ЗДАНИЯ СКЛАДЫВАЮТСЯ ПО ПРИНЦИПУ ДОМИНО, ПАМЯТНИКИ АРХИТЕКТУРЫ РАЗЛЕТАЮТСЯ ПОД УДАРАМИ ЭНЕРГЕТИЧЕСКИХ ЛУЧЕЙ, ДЛИННЮЩИЕ ЩУПАЛЬЦА ПОДНИМАЮТ В ВОЗДУХ ЦЕЛЫЕ РАЙОНЫ.

НЬЮ-ЙОРК, НЬЮ-ЙОРК

«РС ИГРЫ» сравнивают достопримечательности Большого Яблока из Crysis 2 с их реальными прототипами.

Общий вес скульптуры, которую граждане Франции в 1885 году подарили американцам в честь грядущего столетнего юбилея Декларации Независимости, вместе с бетонным основанием составляет 27 156 тонн. Это один из главных символов Нью-Йорка и США вообще, статуя – первое, что видели иммигранты, в бесчисленном количестве прибывавшие в Штаты в начале двадцатого века. Без планов со статуей Свободы не обходится ни один блокбастер, действие которого происходит в Нью-Йорке, – вот и Crysis 2 не обошлась. Согласно сюжету игры, статуя сильно пострадала в результате атаки пришельцев, и главный герой находит осколки скульптуры в самых разных частях города.

Церковь Троицы стоит на пересечении Уолл-Стрит и Бродвея и имеет богатую историю. Первое здание церкви, возведенное в 1698 году, было небольшим и неприметным – однако великий нью-йоркский пожар 1776 года полностью уничтожил его. Восстановить церковь решили только через двенадцать лет. Основные работы были закончены уже в 1790 году, а окончательно храмовый комплекс оформил архитектор Ричард Апджон в 1846 году. В игре здание несколько отличается от оригинала – по нему, к примеру, и не скажешь, что вплоть до 1890 года церковь Троицы со своим 85-метровым шпилем оставалась самой высокой постройкой в городе.

Манхэттенский мост соединяет Бруклин и, соответственно, Манхэттен. Построен не так уж давно – два года назад конструкция отпраздновала свой столетний юбилей. Помимо прочего, знаменит тем, что спроектировал его Леон Мойсейф, который тридцать лет спустя спроектировал еще один мост, Такомский. Такомский мост, возведенный по тому же «висячему» принципу, что и Манхэттенский, развалился в первый же год своего существования. Если верить Crysis 2, его старший брат продержится еще долго – во всяком случае, в 2023 году он все так же будет сиять на солнце своими огромными арками.

Центральный Парк Нью-Йорка – это 3,5 квадратных километра ухоженной зелени, газонов и пешеходных дорожек в самом центре огромного мегаполиса. Разбит во многом в подражание лондонскому Гайд-Парку – и, несмотря на то что Парк кажется абсолютно естественным, его ландшафт почти полностью был создан вручную. Строительство парка было завершено в 1873 году, а сто пятьдесят лет спустя раса враждебных инопланетян основала на территории парка некое подобие командного пункта, в результате чего весь парк целиком воспарил в небеса. О 25 миллионах посетителей в год, конечно, пришлось забыть.

Этот узкий клочок земли (размером, кстати говоря, меньше Центрального парка) получил название острова Рузвельта лишь с 1973 года. Он находится между Квинсом и Манхэттенном, а земля на нем с 1969 года находится в аренде у Корпорации государственного развития. В северной оконечности острова расположен старый Маяк острова Рузвельта – рядом с ним высаживается Алькатрас в поисках злодея Локхарта.

Таймс-Сквер, «перекресток мира», как ее еще называют, именуется так в честь редакции газеты «Нью-Йорк Таймс», которая когда-то располагалась именно здесь. Сейчас на этой площади проходят праздники и карнавалы, тут же в канун Нового года опускается знаменитый Белый Шар, здесь же находятся офисы «Рейтерс», MTV и General Electric. Кроме того, тут же расположен самый жизнерадостный в мире полицейский участок – в нем через несколько лет Алькатрас будет скрываться от яростных атак боевого инопланетного робота.

Центральный вокзал Нью-Йорка – самый оживленный железнодорожный вокзал в мире. Строительство современного здания вокзала было закончено в 1913 году – и с тех пор его только разрушали. Преимущественно силами кинематографа: падение красавца можно наблюдать в лентах «Годзилла», «Знамение» и «Армагеддон». По числу платформ и путей этот вокзал превосходит любой из ныне существующих – возможно, поэтом эвакуация жителей Нью-Йорка, показанная в Crysis 2, организована через этот крупнейший транспортный узел.

Нью-Йоркская Публичная библиотека входит в число крупнейших библиотечных систем мира. Образована в 1895 году в результате исполнения завещания губернатора Нью-Йорка Сэмюэла Тилдена как слияние двух других крупных библиотек города. Любопытно, что Публичная библиотека содержит штат библиотечных полицейских, которые наделены полномочиями арестовывать зарвавшихся нарушителей. Повесть Стивена Кинга «Библиотечная полиция» напрямую не связана с работниками этой системы, но эксплуатирует популярную в американском обществе городскую легенду, согласно которой библиотечный полицейский придет к вам домой, если вы вовремя не сдадите взятую книгу. В Crysis 2 здание библиотеки (вместе с полицейскими, надо полагать) уничтожается инопланетным кораблем.

«Метрополитен Нью-Йорка включает в себя 486 станций на 26 маршрутах, имеет общую длину в 1355 км и является самым протяжённым в мире по общей длине маршрутов», – сухо сообщает нам Википедия. Подземка, открытая в 1868 году, стала полноправной частью города, без нее пассажиропоток Большого Яблока просто немыслим – за сутки поезда нью-йоркского метро перевозят около четырех миллионов человек. В Crysis 2 метрополитен выглядит непрезентабельно: почти все станции разрушены, по темным тоннелям рыщут красноглазые пришельцы, в углах кашляют зараженные бродяги.

Здание мэрии Нью-Йорка – старейшее среди себе подобных в Соединенных Штатах: строительство было завершено в 1812 году. За его долгую историю тут случались и праздники, и политические убийства, и даже государственный прием в честь Альберта Эйнштейна. В Crysis 2 Сити-Холл примечателен тем, что именно на его ступенях Алькатраса впервые атакует тяжелая бронированная пехота пришельцев. Несмотря на то что вокруг мэрии земля буквально стоит дыбом, само здание выглядит практически неповрежденным – кто знает, возможно, оно переживет и вторжение желеобразных инопланетян.

ПОХОЖЕ НА: Prince of Persia, Assassin's Creed I и II
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный, многопользовательский на 2-8 игроков

Автор:
Илья Черных

ASSASSIN'S CREED: БРАТСТВО КРОВИ

ASSASSIN'S CREED 2: ИЗДАНИЕ РАСШИРЕННОЕ И ДОПОЛНЕННОЕ

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Assassin's Creed: Brotherhood
ЖАНР: Third-Person Action-Adventure
ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Акелла
РАЗРАБОТЧИК: Ubisoft Montreal
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: средние, видеокарта уровня GeForce 8800 GT или ATI Radeon HD 4700
ИНТЕРНЕТ: assassinscreed.uk.ubi.com/brotherhood

«Братство Крови» – образцовое продолжение. Никаких смен курса, только старые достижения и совсем чуть-чуть новинок, чтобы вы вдруг не испугались от потока нововведений и не убежали прочь, к другим играм. По количеству новых героев и ритму повествования «Братство» напоминает телесериал, запущенный вслед за успешной полнометражкой. То есть вроде бы любимые персонажи в знакомой обстановке, но случайным людям здесь немного скучно.

Эцио отдыхает после ратных подвигов и помогает дамам.

В ПРЕДЫДУЩИХ СЕРИЯХ

Игра начинается неторопливо, обстоятельно рассказывая и показывая события второй части. Главного злодея, напомним, Эцио пожалел, райское яблоко добыл, с Орденом ассасинов познакомился и воссоединился, древнее пророчество выслушал, мало что понял – самое время отдохнуть от ратных подвигов. Гостеприимная вилла дяди Марио дает приют и знакомит новичков с основами поведения в мире «Анимуса 2.0», наш герой занимается любимыми делами – кадрит барышень, гоняет по крышам голубей, учится стрелять из пушек. День завершается встречей с семьей и старыми друзьями. Тихая итальянская ночь прерывается канонадой: вилла атакована. Выпав из кровати, Эцио продолжает свой крестовый поход против храмовников и отправляется в Рим, попутно растеряв все, что было нажито непосильным и неправедным трудом. Тем временем, приблизительно в наши дни, Десмонд, потомок знаменитых ассасинов и наш проводник в мире Assassin's Creed, тоже находится в бегах. Злодейская корпорация тамплиеров «Абстерго» разгромила укрытие ассасинов, и неунывающая четверка прячет чудо-машину в поместье семейства Аудиторе, в том самом подвале, где сотни лет назад скрывался Эцио. Истории итальянского подполья пора набирать обороты, но погодите – ведь разработчики придумали столько увлекательных занятий! Бог с ним, с сюжетом,

ЭЦИО ЗАНИМАЕТСЯ ЛЮБИМЫМИ ДЕЛАМИ – КАДРИТ БАРЫШЕНЬ, ГОНЯЕТ ПО КРЫШАМ ГОЛУБЕЙ, УЧИТСЯ СТРЕЛЯТЬ ИЗ ПУШЕК...

Эцио знакомится с артиллерией.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	8.0

+ Лучшие моменты второй части размножены и доведены до ума; удачные нововведения в механике; впервые в серии – мультиплеер.

– Замороченное управление и недостаточно внятный сюжет.

ASSASSIN'S CREED 2.5 – В ЛУЧШЕМ СМЫСЛЕ ЭТОГО СЛОВА.

8.5
очень хорошо

ВЕЛИКИЙ КОМБИНАТОР

Вершинами динамики в «Братстве Крови» стали задания Леонардо да Винчи. В первой части задания нужно действовать скрытно, правильно рассчитывать время и хладнокровно скрываться от патрулей. Добравшись до планов очередной смертоносной машины, можно забыть о скрытности, но действовать лучше осторожно, избегая лишней крови. В кульминации, понятно, можно и нужно крушить все вокруг. Среди прочего, Эцио прокатится на тачанке-итальянке и настоящем танке эпохи Возрождения.

УПРАВЛЕНИЕ НА PC

Не так удобно, как на консолях, но освоиться можно довольно быстро. Единственный нюанс: если вы предпочитаете английскую версию, а ваша ОС говорит на русском, кириллические буквы в разделе «Управление» не отображаются. Выход есть – переназначить клавиши на свой вкус и не перепутать команды «поговорить» и «прикончить».

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Ubisoft Montreal – одна из старейших, заслуженных и крупнейших в мире студий, прошедшая славный путь от создания милых детских игр к выпуску суровых и кассовых игроблокбастеров вроде Splinter Cell, Prince of Persia и Assassin's Creed. Последнее творение, «Братство Крови», призвано закрепить достигнутые студией успехи, перекинуть мостик к полноценной третьей части серии и подтвердить статус удачливых и бизнес-ориентированных разработчиков планеты Земля. Помимо развития собственного убийственного франчайза, Ubisoft Montreal отвечает за создание третьей части шутера Far Cry.

давайте сперва прогуляемся по главному городу на Апеннинском полуострове.

В РИМЕ ВСЯ СИЛА, БРАТ

Итальянская столица стонет под гнетом жестокого семейства Борджиа. Торговля и ремесла хиреют в тени 12 мрачных башен, транслирующих злодейскую волю не хуже телевизионных. Башни нужно спалить, чтобы район, над которым возвышается твердыня, освободился от морока и позволил инвестировать заработанные ремеслом убийцы деньги. Оперативная обстановка по Риму в целом сложная: городом правят коррупция и беспредельщики. Хозяек борделей берут в заложницы, воровскую гильдию гоняет нечистая на руку и помыслы стража, честному наемному убийце нет места в этой стране, пока у власти находится тиран. Но Эцио, как мы помним, человек с открытой душой, горячим сердцем и массой смертельных трюков в запасе – подполье начинает свою работу. А работы с избытком. Наемники рассеяны, надо установить контакт с их лидером и вернуть дисциплину в нестройные ряды разбойников – то есть, среди прочего, отстроить им штаб-квартиру. Воровская гильдия стонет под ударами стражи и наглых молодых конкурентов – старый подельник Лис нуждается в помощи и базе, чтобы тренировать лихих рекрутов и спокойно заниматься своей профессиональной деятельностью. Хрупкие куртизанки беззащитны перед произволом работорговцев, похитителей и маньяков, единственный приличный бордель пришел в упадок, ну как тут оставить милых дам в беде? Конечно же, Эцио поможет барышням легкого поведения. И, естественно, у каждой фракции найдется пара-тройка дополнительных заданий, успешное выполнение которых существенно увеличит эффективность помощников. Даже Леонардо да Винчи пострадал от режима: титан Возрождения вынужден за гроши обеспечивать армию властолюбивых Борджиа смертоносными механизмами. Плюс множество других необязательных, но многочисленных забот: перья, штандарты Борджиа, сундуки и убежища сектантов, хранящих ключи от камеры хранения лучшего доспеха в игре. Фактически, через полчаса с начала игры карта начинает вызывать трепет обилием всех этих значков, поэтому не отвлекаться от сюжетных миссий крайне сложно. При этом ощущения действительно как от сериала: вроде бы рутина, но оторваться не выходит, глаза разбегаются, и вот уже рассвет за окном, пора на работу, а статистика издевательски сообщает, что игра пройдена только на 15%. И хотя разработчики не настаивают на всем этом микроменеджменте, бонусы он приносит значительные (плюс, конечно, «ачивменты»). Получился довольно занятный и насыщенный необязательными занятиями мир, в котором убежденные поклонники Ордена отдыхают душой, а случайно заглянувшие люди теряются без направ-

Эцио на пороге новой жизни.

Обмен опытом двух поколений.

Воровская «малина» отреставрирована и приступает к работе.

ляющей и понятной магистрали сюжета. Тем не менее, неторопливый темп повествования умело разбавлен блестящими эпизодами. Например, вызволение дамы сердца из темницы: сначала нужно скрытно проникнуть в цитадель Борджиа и выследить узницу; затем добыть ключи от камеры, для чего придется взять в заложницы сестру главного злодея. Наконец, самая веселая и ответственная часть – собственно побег: девушка ранена, сама передвигаться не в состоянии, а на пути к свободе немало лестниц и еще больше стражи. Галантный Эцио берет даму на руки и, чередуя интимные переживания с разудалыми поединками, вырывается на свободу.

В ТЕСНОЙ КОМПАНИИ

Несмотря на все отвлекающие факторы, сюжетная кампания когда-нибудь завершится, да и разработчики с издателем по праву гордятся вовсе не сюжетом, а многопользовательской игрой. Корпорация «Абстерго» наконец-то устроила из «Анимуса» целую сеть, в которой тренируются армии храмовников. «Тренировки» обставлены с размахом – 8 режимов на любой вкус, готовых занять от 2 до 8 игроков. Суровые одиночки оценят режим Wanted (каждый за себя), а любители поураганить веселой гоп-компанией отдохнут душой в Alliance (команда против команды), Manhunt (команды охотятся на одну цель) и Chest Capture (аналог захвата флага, но с сокровищами). Но давайте по порядку.

Во-первых, мультиплеер настолько важен, что даже запускается отдельным файлом, хотя места действия и механика наследу-

Эцио галантен в обращении с дамами.

РОССИЙСКОЕ ИЗДАНИЕ

В России игра вышла в трех вариантах: экономичном, подарочном и коллекционном. Подарочное издание порадует металлической фигуркой, дополнительными материалами и цифровыми «плюшками», а роскошная «коллекционка» вообще одна такая на весь мир: в комплекте игра, 6 фигурок, набор DLC, диск с дополнительными материалами, а самое главное – «Кодекс Альтаира», артбук пополам с дневниковыми записями самого известного ассасина.

Из искры разгорается пламя римской революции.

Лучшее свидание в игре.

ются от сюжетной кампании. Здесь ваш герой набирается опыта, растет над собой, открывает новое снаряжение и облик (всего в мультиплеере доступен 21 герой, но самые колоритные поначалу закрыты, а часть вообще продается в виде загружаемых дополнений). Основная задача в скрытных многопользовательских режимах – не отсвечивать: улицы все так же полны прохожих, праздношатающихся по требованию скриптов, но среди них скрывается цель и, чтобы было интереснее, охотник. Понятно, что массовка, похожая на вашего персонажа, ходит строго по прописанным путям, не скачет по крышам и вообще не привлекает к себе внимания. Поэтому здесь так легко победить новичков – они еще не отвыкли от головокружительной безнаказанности одиночной игры.

Во-вторых, нельзя резать кого попало: личность, которую нужно убить, вполне определенная. Необдуманные враждебные действия или ошибки заставляют игру подбирать новую цель, на это тратится время, за которое противники и конкуренты наберут больше очков, – прощай, заветное первое место и ценные единицы опыта. Чтобы избежать досадных ошибок, у вас есть компас, в обычном режиме более-менее точно указывающий на жертву. Однако компас не дает стопроцентной гарантии установления цели, особенно в «продвинутых» режимах игры. В-третьих, не забывайте, что за вашу виртуальную голову тоже назначена круглая сумма опыта: пока вы притворяетесь детективом, устанавливаете жертву и, не дай бог, ошибаетесь, по вашему следу идет другой охотник, возможно – матерый профессионал, которого вы заметите только в кат-сцене, красочно демонстрирующей смерть персонажа. Индикатор охоты несколько облегчает жизнь жертвы; шкала из четырех красных огоньков подсказывает, близко ли ходит виртуальная смерть, быстро ли перемещается, переходит ли к активным действиям или затаилась и ждет удобного момента, чтобы нанести удар.

PC-ВЕРСИЯ

От консольных версий отличия два: не вполне интуитивное управление и некоторая неторопливость в присоединении к играм в мультиплеере. Графика облагорожена, разрешение текстур повышено, игра работает быстро и стабильно – всегда бы так.

ОПЕРАТИВНАЯ ОБСТАНОВКА ПО РИМУ В ЦЕЛОМ СЛОЖНАЯ: ГОРОДОМ ПРАВЯТ КОРРУПЦИЯ И БЕСПРЕДЕЛЬЩИКИ.

Шансов уйти крайне мало, особенно на начальных стадиях развития персонажа, но впоследствии красные огоньки становятся важнейшим из приборов, особенно при игре против опытных противников. В-четвертых, можно забыть обо всех этих условностях, запустить командный режим и работать парами, тройками или четверками. Пожалуй, это одна из самых веселых забав со времен появления Counter-Strike: пока напарники отвлекают оппозицию гимнастикой и городским альпинизмом, вы спокойно приближаетесь к жертве и хладнокровно заканчиваете раунд.

ИДЕАЛЬНОЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ?

«Братство Крови» – правильное расширение серии, и очень здорово, что издатель удержался от соблазна назвать игру 3-й частью. Нововведений ровно столько, сколько нужно поклонникам AC, любопытный мультиплеер с участием супергероев, пусть в довольно сыром виде, успешно обкатывается, задел на полноценное продолжение сделан уверенный и верный. Более того: планка качества теперь настолько высока, что Ubisoft Montreal придется очень постараться, чтобы Assassin's Creed III вышел не менее ярким, новаторским и при этом не растерял поклонников. Главное, чтобы пример Brotherhood не стал заразным: еще одного большого аддона под видом новой игры мы не переживем. ■

Подчиненных можно забросить с диверсией в столицу нашей родины, которая почему-то находится где-то на границе Польши с Украиной.

МУЛЬТИПЛЕЕР ЗДЕСЬ – ОДНА ИЗ САМЫХ ВЕСЕЛЫХ ЗАБАВ СО ВРЕМЕН ПОЯВЛЕНИЯ COUNTER-STRIKE.

ИТАЛЬЯНСКИЙ МАЧО

Как мы помним из второй части игры, Эцио не только боец, но и знатный бабник. Дамы в «Братстве Крови» с готовностью раздают знойному красавцу авансы, он, в свою очередь, в долгу не остается. Это, конечно, не Dragon Age, но понятно какие сцены есть и здесь. Самое же трогательное свидание у Эцио случится со знакомой по Assassin's Creed II Катериной Сфорца: пылкий любовник вызволит ее из тюрьмы, а мы переживем еще один блестяще поставленный эпизод в игре.

제3 사단
STOP
정지
San Francisco Enquirer
"OCCUPIED!!"

Автор:
Кирилл Перевозчиков

ПОХОЖЕ НА: Call of Duty: Modern Warfare 2, Half-Life 2
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный, многопользовательский на 32 игрока

HOMEFRONT

ИНТЕРАКТИВНАЯ ЭКСКУРСИЯ ПО УЖАСАМ ВОЕННОЙ ОККУПАЦИИ – С МУЛЬТИПЛЕЕРОМ

- **ЖАНР:** First-Person Shooter
- **ИЗДАТЕЛЬ:** THQ
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Акелла
- **РАЗРАБОТЧИК:** Kaos Studios, Digital Extremes (PC)
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** средние, видеокарта уровня GeForce 9600GT/Radeon 3850
- **ИНТЕРНЕТ:** www.homefront-game.com

Одиночная кампания Homefront длится смешные даже по нынешним меркам четыре часа. За это время вам предложат нажать на кнопку «E», чтобы лечь в свалку с трупами, поучаствовать в автобусной экскурсии по ужасам военной оккупации, угнать вертолет для нужд Сопротивления и убить несколько сотен корейцев.

Homefront – тот случай, когда антураж и атмосфера спасают если не все, то очень многое. Как мы уже рассказывали во «впечатлениях» февральского номера, сценарий для игры писал Джон Миллиус («Красный рассвет», «Апокалипсис сегодня») – именно он придумал историю про объединившуюся Корею, у которой появились серьезные захватнические амбиции, и ослабевшие Соединенные Штаты Америки, пострадавшие от нового экономического кризиса, роста цен на нефть и эпидемии неизвестного вируса гриппа.

КОНЕЦ АМЕРИКАНСКОЙ МЕЧТЫ

По версии Homefront, в 2025 году Корея нанесет электромагнитный удар по территории Соединенных Штатов, обесточив практически все регионы страны. Так начнется Корейско-Американская война, которая продлится два года и закончится практически полным поражением США. На территории бывших Штатов установится тоталитарный режим, и лишь мелкие группы сопротивления будут вести партизанскую борьбу против корейского гнета. Одна из таких групп, расположенная недалеко от Сан-Франциско, задумала хитрый план: перехватить колонну грузовиков с драгоценным топливом и направить его на военную базу уцелевшей армии США, которая как раз собирается нанести удар по корейцам, чтобы начать войну за освобождение страны. Для осуществления плана повстанцам нужен только один человек – Роберт Джейкобс, он же главный герой. Игра начинается с театрализованной экскурсии в специальном автобусе, куда вас отведут корейские военные, вытащив из теплой квартиры. Автобус, очевидно, направляется в концентрационный лагерь, а игра со смаком показывает расстрелы на улицах, очереди за продовольствием и прочие ужасы корейского режима. Начало Homefront напоминает смесь Half-Life 2 и Call of Duty 4: Modern Warfare – впрочем, это утверждение справедливо и для всей игры в целом. А когда вас наконец «спасут» участники Сопротивления, со всей силы протаранив автобус огромным грузовиком, в руки попадет пистолет, и ощущение дежавю только усилится...

ГЛУБОКОЕ ПОГРУЖЕНИЕ

Надо отдать Kaos Studios должное, при всей своей вторичности и скоротечности, однопользовательская

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	7.5
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	7.0

+ Отличный мультиплеер; густая тоталитарная атмосфера.

– Слабая и короткая одиночная кампания; не самая удачная графика.

HOMEFRONT ЛУЧШЕ ВОСПРИНИМАТЬ КАК ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОЕ РАЗВЛЕЧЕНИЕ – ОДИНОЧНАЯ КАМПАНИЯ СЛИШКОМ КОРОТКА И ВТОРИЧНА, ЧТОБЫ ЗАПОМНИТЬСЯ НАДОЛГО.

7.5
хорошо

СЦЕНАРИЙ ДЛЯ ИГРЫ ПИСАЛ ДЖОН МИЛЛИУС («КРАСНЫЙ РАССВЕТ», «АПОКАЛИПСИС СЕГОДНЯ»).

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

Игра использует реальные американские бренды, чтобы добавить картинке драматизма.

Homefront – очень атмосферная игра. Правильно подобранная цветовая палитра, старательно нарисованные американские пригороды – даже если вы никогда не были в Америке, в картинку Homefront все равно хочется верить. Не то чтобы она выглядит сильно лучше той же Call of Duty 4: Modern Warfare пятилетней давности (хотя ПК-версия по графике и отличается от консольных в лучшую сторону), просто чувствуется аккуратная работа художников, которая хорошо дополняет гнетущую оккупационную атмосферу. Иными словами, Homefront визуально (да и сюжетно, если уж на то пошло) очень правдоподобна – жаль только, что все остальные аспекты игры не выдержаны на столь же высоком уровне. Во-первых – и это почти приговор для любого шутера – в Homefront не очень интересно стрелять. Корейцы умирают от пары выстрелов, поэтому их очень много. Они респаунятся за углами, набегают с разных сторон, активно прячутся в укрытиях и даже бросают гранаты – но на этом их признаки активной жизнедеятельности стремительно заканчиваются. Если в Call of Duty подобный респаун был тщательно срежиссирован, а противники гибли быстро и красиво, то в Homefront врагам просто дали небольшой запас здоровья и строгую директиву сверху: сидеть в укрытиях. Они и сидят, лишь иногда высовываясь, чтобы дать очередь по игроку, – ближе к середине игры, когда вы получите винтовки с точными прицелами, происходящее начнет напоминать детскую игру «ударь по вылезшему кролику молотком». Только вместо кролика будет выступать туповатый кореец в ярко-желтой униформе – согласитесь, настоящие кролики выглядели бы в Homefront асбурдно.

PC-ВЕРСИЯ

За разработку PC-версии Homefront отвечала канадская студия Digital Extremes (Pariah, Warpath, Dark Sector), и в целом работа была проделана качественная – подросшее разрешение текстур, похорошевшие световые эффекты и поддержка различных режимов сглаживания делают ПК-вариант Homefront заметно красивее консольных.
В качестве отдельного бонуса – вид из кабины в транспортных средствах и поддержка управления ими же с помощью джойстика. Мультиплеер также работает без особых нареканий – разве что оптимизация у игры несколько хуже, чем у типичных тайтлов на Unreal Engine 3.

Как и во всех правильных шутерах «старой школы», начинать придется с пистолета...

...Правда, совсем скоро герой убьет первого корейца и экспроприирует его винтовку.

ГДЕ ТЫ, ДЖОН МИЛЛИУС?

Еще одна претензия – сюжет, который стремительно заканчивается, так толком и не начавшись. Да, вы отвезете эти несчастные грузовики в Сан-Франциско. Да, вы примете участие в военных действиях на стороне армии США в Сан-Франциско. Но это было, пардон, понятно с самого начала всей игры. Опять же, персонажи в Homefront совсем не запоминающиеся, а их мелкие перебранки больше похожи на кухонные ссоры, чем на какое-то подобие раскрытия характеров. Как звали этого корейца в кепке, который бегал с нами на протяжении всей игры? Кажется, Хувер. Но это не имеет ровным счетом никакого значения.
Рианна, Хувер, Бун, Коннор – не более чем продвинутые AI-манекены, чья главная функция: открывать двери, которые

не может открыть игрок. Приблизившись к одной из таких дверей, вы сразу поймете, в чем дело: невидимые стены в Homefront настолько очевидны, что даже не получается на них обижаться. В конце концов, кто-нибудь из напарников придет и откроет чертову дверь. За это время вы успеете посчитать количество полигонов в ближайшем заборе и снять кучу скриншотов – вроде тех, которые можно увидеть на этих страницах.

Не то чтобы в Homefront совсем нет изобретательных идей. Здесь есть радиоуправляемый БТР по кличке «Голиаф», который с радостью угостит корейцев ракетами, если навести его на цель с помощью специального бинокля. И пусть подобную шутку с фиксированием цели мы уже видели в других милитари-шутерах – все равно к глупой машине привязываешься, и разработчики не раз с удовольствием сыграют на ваших чувствах к шестиколесному дрону. Конечно, сравнивать его с гениальным динозавром из Bulletstorm бесполезно – но хоть какое-то утешение в череде скопированных из Call of Duty снайперских миссий, покатушек за стационарной турелью и перестрелок в супермаркете.

ГРУППОВОЕ СОПРОТИВЛЕНИЕ

К счастью, сингл – отнюдь не главная и, как мы только что выяснили, совсем не обязательная для ознакомления часть Homefront. В Kaos Studios не зря работают бывшие создатели модификаций для Battlefield – главный режим в этой игре именно многопользовательский. Просторные карты на 32 игрока, выделенные серверы и уникальная система Battle Points – вот что отличает Homefront от множества других мультиплеерных шутеров. В многопользовательском режиме вы не просто набираете очки опыта за убийства, вы их немедленно можете и потратить – на покупку транспортного средства, дополнительного бронежилета и патронов, или даже радиоуправляемого дрона, коих тут огромное множество.

Это очень интересный и тонкий баланс: чем лучше вы играете, тем больше у вас средств для того, чтобы играть еще лучше. Но с другой стороны, почти любой, даже самый слабый игрок может накопить на вертолет «Апач» и с радостным гиканьем долго и обстоятельно поливать противника ракетами, стремительно поднимаясь в рейтинге команды. Как и в прошлой игре Kaos Studios, радиоуправляемые дроны играют важную роль: маневренный «попугай» может отмечать на карте солдат противника (за каждую отметку дают очки, за помощь в убийстве благодаря этой отметке – еще больше очков); крохотный верто-

УПРАВЛЕНИЕ НА PC

Управление перенесено адекватно, к тому же есть поддержка различных устройств ввода – от геймпада Xbox 360 до джойстиков, которыми можно управлять техникой. Любое действие можно переназначить в настройках игры.

ЧТО ТАКОЕ HOME FRONT

По американской военной терминологии Home Front – это гражданское население, оказывающее поддержку военной машине страны в ходе активных военных действий. То есть, те самые рабочие на заводах, которые обеспечивают фронт необходимыми ресурсами. В случае с видеоигрой данный термин, скорее всего, иллюстрирует работу партизанского сопротивления, направленную на поддержку армии США и последующее освобождение страны от корейского гнета.

Персонажи часто ругаются между собой, но глубины характеров это им совсем не добавляет.

В мультиплеере графика немного хуже, но обращать на это внимание категорически некогда.

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Kaos Studios полностью принадлежит THQ, базируется в Нью-Йорке и за всю свою сознательную жизнь выпустила две игры – неплохой многопользовательский шутер с рудиментарным синглом Frontlines: Fuel of War и вот теперь – Homefront. Тоже неплохой и тоже с необязательным одиночным режимом. Сейчас студия не стесняется говорить о том, что уже начала работу над Homefront 2 и учтет все-все ошибки, допущенные при разработке оригинала.

лет умеет больно плеваться свинцом, но обладает небольшим запасом здоровья, машинка с пулеметом отлично подходит для вылазок в тыл противника – и это только неполный список. Самое главное, что в Homefront не надо копить серии убийств, чтобы активировать крутой гаджет. Достаточно просто минимально работать в команде, и очень скоро от доступных возможностей закружится голова.

ПОЛЕВОЙ КОМАНДИР

Особенно интересно в этом свете выглядит система Battle Commander – не отдельный режим игры, а скорее надстройка над существующими Team Deathmatch (убить всех плохих парней) и Ground Control (захватить контрольные точки и удержать их), которую можно включить или отключить в опциях сервера. Этот «виртуальный командир» отслеживает успех бойцов противника и назначает награды за головы самых активных игроков, показывая их местоположение на мини-карте. Кроме того, Battle Commander поощряет как уничтожение заклятых врагов, так и самих «заклятых врагов» – за каждую серию убийств система повышает ваш уровень «угрозы», бесплатно восполняя при этом запас патронов и щедро добавляя Battle Points. Такая математика – очень свежий взгляд на историю с kill streak'ами из Call of Duty, которая многим уже порядком надоела.

Помимо этого, в Homefront все классы полностью настраиваемые – и в случае с Battle Points это значит очень многое. Можно настроить только два слота для дронов/дополнительного оружия и, таким образом, подстроить набор обмундирования под свой стиль игры. Например, если вы предпочитаете уничтожать танки, а не ездить в них, то есть смысл обзавестись гранатометом и повышенной защитой. С другой стороны, тогда не останется места для таких удобных и практичных радиоуправляемых дронов. Кстати, в игре есть предустановленные классы, и они неплохо сбалансированы – мы бы рекомендовали начать с Assault и SMG, затем опробовать остальные, а уже потом перейти к созданию собственных.

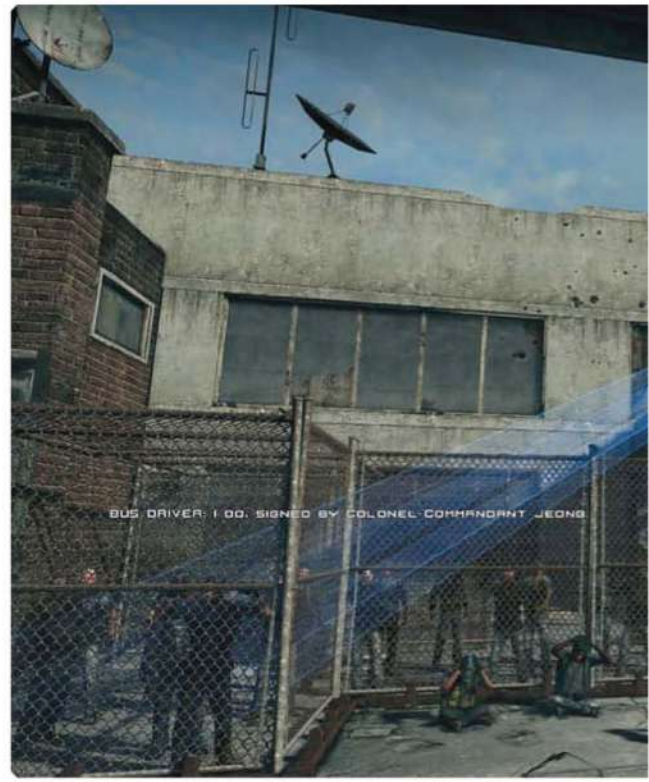
Помимо набора оружия, у каждого из классов можно также выбрать открывающиеся по мере набора званий

Эффекты огня и дыма – на троечку. Даже Unreal Engine 3 способна на большее.

В HOMEFRONT НЕ НАДО КОПИТЬ СЕРИИ УБИЙСТВ, ЧТОБЫ АКТИВИРОВАТЬ КРУТОЙ ГАДЖЕТ.

РОССИЙСКОЕ ИЗДАНИЕ

В России Homefront вышла в трех видах изданий: обычный Jewel, подарочное издание и коллекционное издание. «Подарочный» вариант помимо игры включает диск с дополнительными материалами (дневники разработчиков, трейлеры и т.д.), кожаную обложку для паспорта с дырками от пуль и логотипом игры, руководство, выполненное в виде фронтовой газеты, и DLC Special Ressurgence Pack. «Коллекционное издание», помимо всего перечисленного, содержит шарф с логотипом игры.



специальные способности – вроде быстрой перезарядки или ускоренного прицеливания. Правда, реальная польза таких мелких «твиков» остается под вопросом – если речь идет о разнице в миллисекундах, никогда нельзя быть уверенным, поможет это или нет.

ВОЙНА ПРОДОЛЖАЕТСЯ

Набор оружия и «анлоков» в Homefront вполне на уровне – здесь сотни наименований пушек, модификаторов, званий и всего того, ради чего люди часами проводят время в мультиплеере Call of Duty: Black Ops.

А вот карты, пусть и взяты из локаций одиночной игры, ничем выдающимся не отличаются – большинство из них выглядит серо и безжизненно из-за пониженных спецификаций графики, но в пылу битвы на это не обращаешь внимания.

Система Battle Points вкупе с отдельными анлоками на каждом новом уровне работает очень хорошо: кажется, Kaos нащупали ту тонкую грань между покупкой оружия перед каждым раундом в Counter-Strike и наградами за серии убийств в Call of Duty. Нащупали и немедленно воплотили в жизнь, создав уникальный игровой опыт в мультиплеере – пусть не такой идеальный, как в Black Ops или Bad Company 2, но вполне жизнеспособный и готовый увлечь действительно надолго.

А что касается слабой одиночной кампании – лучше считать ее бесплатным сюжетным бонусом, которым она на самом деле и является. ■

Пулемет ведет себя именно так, как и должен в приличном шутере: убивает всех наповал, но очень быстро заканчиваются патроны.

Электронные книги WEXLER

WEXLER.BOOK E5001

«МЕТРО 2033» ДМИТРИЯ ГЛУХОВСКОГО И ЕЩЁ ДВА РОМАНА КУЛЬТОВОЙ СЕРИИ БЕСПЛАТНО В ЭТОЙ ЭЛЕКТРОННОЙ КНИГЕ WEXLER

КОМФОРТНОЕ ЧТЕНИЕ

СТИЛЬНЫЙ ГАДЖЕТ

ЭКРАН 5"
АЛЮМИНИЕВЫЙ КОРПУС/ КОЖАНЫЙ ЧЕХОЛ
РАДИО И MP3
ИГРЫ
ЭЛЕКТРОННАЯ БИБЛИОТЕКА БОЛЕЕ 200 ТЫС. КНИГ
ЧТЕНИЕ 11 ТЫС. СТРАНИЦ БЕЗ ПОДЗАРЯДКИ

wexler.
www.wexler.ru
мы вконтакте
ТЕЛЕФОН ГОРЯЧЕЙ ЛИНИИ: 8 (800) 200 96 60

ПОХОЖЕ НА: The Sims 3
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный

Автор:
Александр Трифонов

THE SIMS MEDIEVAL

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

ДОБРЫМ МОЛОДЦАМ УРОК

- **ЖАНР:** Simulation
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **РАЗРАБОТЧИК:** Electronic Arts
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** средние, видеокарта уровня GeForce 7800 GT
- **ИНТЕРНЕТ:** http://www.ea.com/the-sims-medieval

Не секрет, что существуют сложные для рецензирования жанры, и случается так, что когда в редакции нет штатного специалиста, предложение «обозреть» новый космический симулятор вызывает неловкое отнекивание среди авторов. The Sims, казалось бы, вовсе не футбольный менеджер и вообще синоним «казуальности», однако это сериал с богатой (уже одиннадцатилетней!) историей и миллионом дополнений, вносящих небольшие, но важные новшества. Чтобы понять, насколько революционны изменения The Sims Medieval по сравнению с предшественницами, потребовалась помощь настоящего эксперта. К счастью, далеко ходить не пришлось – достаточно было проконсультироваться с любимой женой.

РАЗРЫВ ШАБЛОНА

Для меня успех сериала всегда оставался загадкой: проект, посвященный самой что ни есть заурядной жизни жителей американских пригородов, да и еще с весьма депрессивным лейтмотивом, где одна из высших целей, доступных герою, – накопить на новую «плазму». Однако для огромной (преимущественно женской) аудитории это именно то, что нужно: игра, лишенная столь любимых геймерами мужского пола соревновательного элемента и насилия, не требующая быстрых рефлексов и вообще какой-то траты нервов, зато с возможностью перемерить сотни нарядов, познакомиться и пофлиртовать с соседями и обставить квартиру новой мебелью (я излишне упрощаю, конечно, но супруге нравится именно это).

Средневековье в игре весьма условное: тут есть маги и ведьмы, чудовища и волшебные артефакты, и целых две вымышленных религии, яковитство и претерианство.

The Sims Medieval – довольно решительный шаг создателей в сторону тех игроков, которых не устраивало отсутствие четко очерченных условий победы (и вообще возможности этой самой победы), и пусть вас не обманывают скриншоты: это и правда гораздо больше, чем перерисованные The Sims 3. Временами игра даже походит на полноценный «симулятор бога» вроде Black and Wight, и вас еще во вступительном ролике так прямо и обзывают творцом-Смотрящим, который должен привести своих подопечных к процветанию, построив для них благополучное королевство.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.5
ГРАФИКА	8.5
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	8.0

Впервые в истории сериала – какое-то подобие сюжета и четко обозначенных целей, плюс множество нововведений, благодаря чему Medieval не надоедает через пару дней, как ее предшественницы.

В стремлении изменить приевшуюся формулу разработчики сильно ограничили свободу действий, всегда бывшую визитной карточкой The Sims, и зачем-то запретили строительство собственных домов.

В КОИ-ТО ВЕКИ – НОВАЯ ЧАСТЬ СЕРИАЛА, А НЕ ОЧЕРЕДНОЕ ТЕМАТИЧЕСКОЕ ДОПОЛНЕНИЕ, К ТОМУ ЖЕ ПЕРЕПОЛНЕННАЯ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО НОВЫМИ ИДЕЯМИ. ВЫБРАННАЯ ТЕМАТИКА РАСКРЫТА НА ВСЕ СТО, И ЭТО ПЕРВАЯ В ИСТОРИИ THE SIMS, КОТОРУЮ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО МОЖНО ПРОЙТИ ДО КОНЦА. ТОЛЬКО ВОТ ПОПУТНО ИГРА ЧУТЬ НЕ ЛИШИЛАСЬ ГЛАВНОГО, ЧТО ИЗНАЧАЛЬНО ПРИНЕСЛО ЕЙ ПОПУЛЯРНОСТЬ, – ПОСМОТРИМ, КАК СИТУАЦИЯ ИЗМЕНИТСЯ В ДОПОЛНЕНИЯХ.

8.5

очень хорошо

Уже на самом первом этапе становится понятно главное отличие новой The Sims от всех прошлых частей: каждый раз при создании королевства вам обозначают вполне определенные задачи, которые нужно выполнить, после чего игра завершается, и открываются более сложные условия для новой игры. Так, если в самой первой «кампании» цель очень простая – построить десяток-другой зданий, потом от вас могут потребовать, например, захватить все окрестные страны, а вот средств для этого дадут гораздо меньше.

Как оно вообще работает – строить самостоятельно тут ничего не дают, и для возведения замков, храмов, мастерских и так далее требуются «баллы королевства», которые зарабатываются исключительно при выполнении квестов, а те, в свою очередь, требуют наличия в стране определенных героев (а для их появления, собственно, и нужны особые строения – такой вот замкнутый круг). Да-да, теперь в The Sims есть не только подобие сюжета, но и вполне определенные персонажи!

Каждое задание обычно может выполнять любой или несколько героев, и в зависимости от выбора меняется подход к прохождению и получаемые награды. Всего архетипов десять: монарх, рыцарь, лекарь, маг, торговец, кузнец, шпион, бард и целых два вида священников. Например, чтобы отразить вторжение, рыцарь примется тренировать ополчение, маг обратится к помощи заклинаний, а шпион попробует победить захватчиков обманом.

БЕДНОСТЬ НЕ ПОРОК

Героя можно как выбрать из готового набора симов, так и создать самостоятельно, наделив его двумя чертами характера и одним роковым пороком. Система, с одной стороны, гораздо более урезанная, чем в третьей части, с другой – позволяющая меньше отвлекаться на рутинные действия и сосредоточиться на выполнении квеста. Так, базовых потребностей у симов осталось всего две – еда и сон, и вам не придется следить, чтобы подопечный вовремя сходил в туалет или принял ванну (хотя сами возможности, конечно, остались).

Многие персонажи умеют сражаться: это простенькая мини-игра, в которой можно выбирать разные стойки и время от времени применять особые приемы.

Разнообразных предметов обстановки хватает даже в базовом релизе: можно только представить, сколько всего еще добавят в дополнениях.

Мой вам совет, никогда не берите в числе пороков «Обжору» или «Соню» – замучаетесь каждые десять минут возвращаться домой, чтобы покормить или уложить отдыхать оглоеда.
Пустой желудок, грязная одежда и прочие отвлекающие факторы (например, герою с пороком «Кровожадность» периодически нужно с кем-то подраться, а распутному – с кем-нибудь, уж простите за подробности, переспать), снижают сосредоточенность персонажа, а вот полезные занятия (скажем, подписание указов монархом или ковка оружия кузнецом) или уют в доме, наоборот, позволяют сконцентрироваться на задаче. За выполнение квестов и уже упомянутых «должностных» обязанностей герой получает баллы опыта и уровни, открывающие дополнительные возможности (новые заклинания для мага, боевые приемы для рыцаря или умение заключать торговые соглашения для короля). Иногда требуются совместные усилия сразу двух героев, опять же, в разных сочетаниях, а по ходу выполнения задания появляется множество развилок, порой с непростым выбором.

Вот, скажем, квест про создание искусственной жизни, доступный лекарям и магам. Сперва нужно определиться с помощником – рыцарем или шпионом, потом решить, что именно будет делать гомункул, помогать по дому или сражаться, потом раздобыть где-то исходный материал (можно без затей грохнуть случайного прохожего, либо же отправиться в лес на охоту), и наконец, получив искомый результат, ужаснуться содеянному и прикончить тварь, либо же заставить ее прибираться во дворе.

ШУТ НА ТРОНЕ

И это не считая побочных ответвлений – рыцарь в лесу может наткнуться на подозрительный источник, отдающий серой, и попробовать глоток воды из него, а лекарь, пошедший на рынок за ингредиентами, встретит странного типа, продающего редкие книги. Порой эти истории приобретают совсем неожиданные повороты: к кузнецу, избавившему жителей от злобных шиншилл при помощи выкованных им ловушек, вдруг приходят местные охотни-

ГЛАВНАЯ БЕДА НОВОЙ ИГРЫ В ТОМ, ЧТО С «ВОДОЙ» (ОДНООБРАЗНЫМИ ПОВСЕДНЕВНЫМИ ДЕЙСТВИЯМИ) СОЗДАТЕЛИ ВЫПЛЕСНУЛИ И «РЕБЕНКА» (ПОЛНУЮ СВОБОДУ, КЕМ И КАК ИГРАТЬ).

РОССИЙСКОЕ ИЗДАНИЕ

К локализации придраться сложно – все переведено на высоком уровне, заставки, в отличие от прочих свежих русскоязычных релизов Electronic Arts, дублированы, а вот к комплектации «ограниченного» издания вопросы, безусловно, есть. Все, что оно дает – пара новых костюмов да дополнительные варианты оформления тронного зала. За 800 рублей могли бцщы уж расщедриться хотя бы на тематический медальон в коробке.

Задания иногда не сразу и поймешь, как выполнять, – скажем, вам говорят напоить испуганную селянку вином, чтобы та успокоилась и рассказала о нападении бандитов, но не советуют при этом купить для своего жилища собственно сам бочонок.

Для каждой профессии предусмотрены свои мини-игры в духе крафтинга в ММО: так, кузнецу сперва придется добыть руду и минералы из разбросанных по королевству груд камня, а потом еще и поддерживать нужную температуру при ковке.

ки и требуют денежной компенсации за подорванный бизнес.

Или когда монарх забавы ради решает денек отдохнуть и посадить на трон вместо себя придворного шута, дурачок вдруг оказывается тайным тираном и приказывает забить законного правителя в колодки, чтобы того закидывали тухлыми яйцами и помидорами на городской площади.

Несмотря на всю шуточную стилистику, игра все ж таки посвящена далеко не самому радужному периоду в жизни человечества – пойманного на горячем грабителя можно отправить на прокорм сидящему в яме монстру (или прикончить на месте, если навыки героя позволяют), а если посредством выполнения заданий и лично усилий героя-лекаря не улучшать здоровье граждан, в королевстве может начаться натуральная эпидемия чумы.

Да, задания, помимо выдачи новых баллов на постройку зданий, повышают еще и четыре основных показателя государства, и баланс тут соблюдать крайне необходимо – так, в стране с низкой «безопасностью» людей грабят прямо среди бела дня на оживленной дороге. Добавьте сюда еще дипломатические отношения с соседними странами: дружба с ними дает новые квесты и товары в магазинах, но возможно не только мирное сосуществование.

В открывающихся после прохождения первой кампании режимах вам дадут

опробовать все дополнительные возможности, но вместе с тем и ограничат в средствах: придется выбирать, какие именно квесты выполнять, чтобы достигнуть поставленных целей, и тщательно сравнивать награды, чтобы не потратить баллы заданий впустую.

ЗОДЧИМ ТУТ НЕ МЕСТО

И все бы хорошо – разработчики ведь наконец прислушались к критике, и это первая часть сериала, в которой можно «проиграть» и где приходится иногда начинать сначала, не говоря уж о возможности заниматься внешней политикой. Но тут мы подходим к причинам, по которым моя жена забросила Medieval на третий день и вместо этого живо заинтересовалась новеньким дополнением Barnacle Bay к The Sims 3.

Так вот, главная беда новой игры в том, что с «водой» (однообразными повседневными действиями) создатели выплеснули и «ребенка» (полную свободу, кем и как играть). Введенное обязательное выполнение заданий мало того что позволяет взять контроль только над одним-двумя симами одновременно, так оставляет очень мало времени на активности, не связанные с основным квестом – пофлиртовать и в итоге завести семью с другими жителями королевства или заняться, скажем, рисованием, если вам так хочется. Развязывают вам руки, только когда основная цель кампании достигнута и новых возможностей уже не появляется. Кроме того, количество самих квестов не бесконечно, и, несмотря на все возможные варианты их выполнения, к третьему-четвертому созданию нового королевства вам они реально начнут надоедать, не предлагая никакой альтернативы.

В СТРАНЕ С НИЗКОЙ «БЕЗОПАСНОСТЬЮ» ЛЮДЕЙ ГРАБЯТ ПРЯМО СРЕДИ БЕЛА ДНЯ НА ОЖИВЛЕННОЙ ДОРОГЕ.

В качестве оной могло бы подойти строительство собственных зданий – кто из нас откажется от удовольствия возвести свою версию замка Темного Властелина, но, увы, в Medieval доступно только декорирование доступных по умолчанию строений. Обставить тронный зал в «варварском» стиле, со шкурами и черепами – это, конечно, здорово, но одним из главных достоинств The Sims всегда была возможность перепланировки дома или постройки собственного особняка, посмотреть, как выглядел бы таунхаус вашей мечты с живой изгородью и бассейном. Будем надеяться, что ситуация кардинально изменится в дополнениях, которые, зная EA, ждать долго не придется. ■

Одна из возможностей Монарха – издание указов, которые затрагивают как разные слои населения, так и соседние страны. Правда, нужно еще набрать необходимое количество голосов поддержки.

ПОХОЖЕ НА: World of Warcraft, Warhammer Online, Lord of the Rings Online, EverQuest II, «Аллоды Онлайн»
РЕЖИМЫ ИГРЫ: многопользовательский

Автор: Николай Третьяков

RIFT: PLANES OF TELARA

НОВОЕ МЕСТО ОТДЫХА ДЛЯ ЛЮБИТЕЛЕЙ ВЕРХОВОЙ ЕЗДЫ ИЗ АЗЕРОТА

- **ЖАНР:** Massively Multiplayer Online Role Playing Game
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Trion Worlds
- **РАЗРАБОТЧИК:** Trion Worlds
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** средние, видеокарта уровня GeForce FX 5900 или Radeon X300, двуядерный процессор с тактовой частотой 2 ГГц, 2 ГБ ОЗУ
- **ИНТЕРНЕТ:** www.riftgame.com

О Rift много говорили в моей WoW-гильдии. «Чуваки, там ВОСЕМЬ деревьев талантов!» – рассказывал участвовавший в бета-тестировании сорокалетний владелец книжного магазина из Лондона, отец семейства и при этом гораздо больший эксцентрик, чем социопат Бернард Блэк. Я доверяю людям, распевающим народные песни вроде Has Anybody Seen My Cock во время рейдов; и я решил дать Rift шанс, когда игра стартовала.

Как оказалось, при четырех классах персонажей (маг, вор, воин, жрец) веток талантов в Rift аж девять (одна полезна исключительно для PvP); двойных специализаций – две. То есть, вы можете переключаться между четырьмя наборами талантов персонажа. Людям, много раз оптимизировавшим «билды» своих WoW-воплощений, открываемые Rift комбинаторные возможности сносят крышу. Четыре специализации – это не много, это в самый раз. Например, соло-DPS, рейдовый DPS, PvP и хилер. Так что для посрамления оппонента, скажем, магом теперь не нужно врать: «Да у меня прист 85 уровня на Каззаке!», а достаточно переключить раскладку талантов и показать, кто здесь крутой.

К сожалению, разработчики Rift не сделали последний шаг: маги и тут не могут исполнять роль танков. Зато «танковать» могут воры; Riftstalker – название соответствующей «души» (так пафосно называются в Rift деревья талантов). А если вор нахватал достаточно талантов из души Bard, он может исцелять и благословлять боевых товарищей мотивчиками и каденциями.

Система строительства персонажей хороша и тем, что заклинания и способности вы получаете в зависимости от того, сколько очков вложили в таланты, относящиеся к выбранным вами трем «душам» из девяти. Иногда приходится тра-

Сквозь метель проглядывают фигуры местных хуорнов; приключенцы, элементаль и боевой кабанчик нервно переминаются с ноги на ногу.

Огромный хамелеон по имени Луггодан пакостничает: бьет по площадям и выгоняет пиромант из его огненного круга, дающего бонус к повреждениям.

тить дополнительное очко или два на таланты ограниченной полезности, чтобы взять что-нибудь особо нужное из заклинаний. Не все «души» сочетаются одинаково хорошо, но минимальная гармония есть всегда. В Rift нет оптимальных билдов, одобренных и проверенных с помощью высшей математики специалистами с сайтов вроде Elitist Jerks. Возня с талантами и способностями – в высшей степени творческое занятие; вы составляете ваши личные билды и ваши личные ротации. Вы выбираете – в случае с магом – как будете восстанавливать ману. Можно (вложившись в душу Elemental Summoner) перегонять в ману Charge (напоминающий ярость воина из WoW, Charge растет от применения большинства заклинаний, но на некоторые расходуется). Можно, инвестируя в душу Archon, получать возмещение маны при критических попаданиях заклинаниями. Можно консервировать Charge, снижая стоимость последующих спеллов (Pyromancer), можно стоять в своем магическом круге и ускоренно регенерировать ману (опять Pyromancer), можно вытягивать магическую энергию из противников (Dominator). И все это – вряд ли четверть всех возможностей для решения всего лишь одной из проблем всего лишь одного класса.

НОСТАЛЬЖИ И ДЕЖАВЮ

Почему мы начали рассказ про Rift с восторгов по поводу системы развития персонажей? Это самая сильная сторона игры, в наибольшей степени отличающая ее от прочих MMORPG первого ряда, на каждую из которых Rift очень похожа. В общем-то, ничего плохого в такой похожести нет: вы сразу и гарантированно чувствуете себя в Rift как дома. Кто в стартовой зоне уведет у вас из-под носа квестовый предмет? Разумеется, архетипический дварф-охотник с боевым котом. Конечно, он дважды вор, а в частности Ranger, но это неважно – злоба, которая вас охватит, настолько знакома по WoW, что почти немедленно перерастет в ощущение душевного тепла.
Играя в Rift, шмыгают носами и украдкой смахивают слезы не только пришельцы из World of Warcraft: валяющиеся под кустами и за бревнами блестящие артефакты (собираем наборы, сдаем за спецвалюту, покупаем сувениры) вызывают у товарищей по гильдии ностальгию – «В EverQuest II мы называли такие штучки shinies!». Стараясь не выдавать чувств, бывалые игроки находят у Rift общие черты с Warhammer Online (публичные квесты), Lord of the Rings Online («вот это ощущение high fantasy безо всякого варкрафтовского стеба»), «Аллодами Онлайн» («здесь тоже 3 на 3 расы, леса, прогалины, избушки») и даже Dark Age of Camelot (почему – объяснить затрудняются).
В сходстве нет ничего удивительного; народ не поймет, если очередная MMORPG отойдет от цветовой схемы качества предметов «серый-белый-зеленый-синий-фиолетовый». Все отклонения, имеющие место в Rift, кокетливы – например, денежные ранги («серебро-золото-платина» вместо «бронза-серебро-золото») или иерархия цветных металлов (олово – первая руда, медь – вторая; ну надо же!). Есть баттл-граунды (warfronts), зарабатываемые в PvP очки можно тратить на предметы, полезные в PvE. Присутствуют аукционы; крафтинг традиционен – Enchanter из WoW здесь называется Runecrafter,

Санктум (Sanctum) – столица фракции Guardians, компактная и довольно удобная.

Герой взирает на свой первый рифт с безопасного расстояния. Рифты Смерти наиболее неприятны на вид и вызывают в памяти первый «Хеллбой».

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.5
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	8.0

+ Интересная система развития персонажей; открывающиеся в случайных местах порталы в другие измерения; приятный внешний вид; проработанные PvP-зоны.

– Много квестов типа «убей-принеси»; качество картинки очень сильно зависит от «железа», альтернативные персонажи проходят через одни и те же локации.

PD **RIFT НЕ СМЕТЕТ WORLD OF WARCRAFT С ЛИЦА ЗЕМЛИ, НО И НЕ БУДЕТ ВЛАЧИТЬ МАРГИНАЛЬНОЕ СУЩЕСТВОВАНИЕ.**

8.5
очень хорошо

В ПЕРВОМ ИНСТАНСЕ, REALM OF THE FAE, МЫ УНИЧТОЖАЕМ МАССОВКУ ИЗ ФИЛЬМОВ ПРО НАРНИЮ – ФЕЕЧЕК И ФАВНОВ.

Вот так выглядит типичный рифт перед его активацией. То, что я набрел на него первым, – нетипично; здесь уже должна быть куча охотников за планаритом и шардами.

Существо по имени Молчаливое Копыто – рифтовый мини-босс. Если вовремя его убить, рифт перейдет в бонусную стадию с дополнительными подарками для всех.

КУПИТЬ СЛОНА

Если вы решили расстаться с эквивалентом $50 и купить Rift, добавьте еще десятку и купите коллекционное издание. Расширение рюкзака на четыре слота – по большому счету ерунда, как и уникальный компаньон (так называемый vanity pet). Зато доступность маунта с самого начала – это просто замечательно. Даже если этот маунт – гигантская двухголовая черепаха.

но он точно так же клянчит у товарищей по гильдии «зеленку» для размалывания на предмет последующего зачарования шмоток. Одна производительная профессия в Rift, как правило, обслуживается двумя собирательскими – мой маг-Artificer (Jewelcrafter, умеющий делать посохи с жезлами) не только долбит руду киркой, но и собирает бревна, а потом прилежно строгает из них реечки.

Боглинг и мурлок – братья навек. От WoW-собратьев обитателей здешних мокрых мест отличают только морды и их выражение.

DIMENSION DOORS

Конечно же, у Rift есть еще одна уникальная и отличительная черта, кроме тонкой настройки персонажей – титульные «рифты». Игроки открывают их, углядев на карте ведущие в населенные элементалями измерения прорехи; расширитель этих, гм, отверстий вам дадут за выполнение одного из начальных квестов, и вы очень скоро сможете бегать по локациям между местами вторжений разнообразной тематической нечисти, относящейся к одной из шести местных магических стихий (квартет традиционных элементов плюс Жизнь и Смерть). Рифтоборчество – занятие выгодное; награды за закрытие рифтов – качественные магические предметы и субстанция под названием «планарит» – валюта, на которую можно купить у специальных торговцев другие магические радости. И, разумеется, закрывать двери в другие измерения интересно: приблизившись к оккупированному монстрами пятачку, вы можете одним нажатием кнопки присоединиться к группе (или рейду) из персонажей, оказавшихся поблизости. Добрая половина вываливающихся из рифтов монстров – так называемые «элитные» (при равном вашему уровне один на один вы такого вряд ли одолеете); нужно координировать усилия с соседями, а рифтовых боссов так и вообще нужно «танковать» (а танков – лечить). Несколько раз в день монстры устраивают вторжения: открывают порталы по всей локации и набегают из них на специальные страж-камни (wardstones) в поселениях. Если игроки отбивают несколько десятков таких атак, в случайном месте появляется гигантский босс, которого полсотни персонажей будут убивать несколько минут; hit points у гигантского

Ценные древние артефакты просто так валяются прямо между камнями и их не нужно часами выкапывать по кусочкам? Не верю!

На локациях встречаются редкие элитные монстры. С этого дерева упал не магический предмет, а предмет, начинающий почтовый квест с неплохим вознаграждением (деньги и опыт).

ДЕРЕВЬЯ ТАЛАНТОВ В RIFT ИМЕНУЮТСЯ «ДУШАМИ» (SOULS). ВЫБИРАЙТЕ СЕБЕ ТРИ ДУШИ ИЗ ДЕВЯТИ В ЛЮБЫХ СОЧЕТАНИЯХ.

Среди маунтов, доступных в Rift, есть твари, которые были бы очень уместны в грядущей этой осенью Knights of the Old Republic.

СЕТТИНГ

Мир Телара осажден шестью злыми богами, повелевающими элементами магии. Самый зловредный из плохих богов – Регулос, дракон смерти (привет, Смертокрыл!). Фракции расходятся во мнениях по поводу того, как спасать свой общий дом – помогать местным положительным богам или использовать технологии. Guardians (люди-северяне, эльфы и дварфы) – молятся и постятся; Defiants (люди-южане, эльфы-девианты и полу-джинны) – учат математический анализ. Приверженцы ценностей traditio.ru воскрешаются божественной благодатью; носители ценностей lurkmore.ru возвращаются к жизни с помощью машины времени.

Для тех, кому не хватает опыта от обычных квестов и закрытия рифтов, уже на начальных уровнях есть квесты ежедневные.

злого дерева, вылезающего в Silverwood, столько, что на расправу можно гарантированно успеть из любой точки леса. Если игроки «тормозят» и дают монстрам захватывать города, те преспокойно убивают NPC, и ничего не подозревающий путешественник через телепортатор (местный мгновенный эквивалент рейсового грифона) может склеить ласты уже через полсекунды после прибытия на оккупированную территорию. Что обидно, потому что смерть персонажа в Rift неприятнее, чем в WoW: одежда не портится, зато портится душа (что выражается в падении характеристик); поэтому душу приходится лечить за низменные деньги после каждого воскрешения. Хорошо хоть опыт не снимают, как в суровых классических MMORPG.

УНЕСИ-МЕНЯ-РЕКА

Популярное среди геймдизайнеров понятие flow описывает ощущения при общении с игрой, близкой к идеальной – когда легко, приятно, интересно и игрока несет вперед плавно. В случае с Rift имеют место рывки; игра «неровная»; восторг – разочарование – восторг – разочарование – восторг… Если WoW выглядит хорошо на мощных системах и неотталкивающе – на слабых, то Rift соответственно – отлично и ужасно. Да, от огненных заклинаний «плывет» воздух, но сколько ресурсов это отнимает? Да, сначала рифты вызывают энтузиазм, но потом беготня толпой начинает раздражать. Да, вторжения – это интересно, но быть затоптанным стадом баранчиков или толпой гоблинов, бегущих к страж-камню, – это обидно. Да, чтобы в игре красивые, но когда первая локация (на пятнадцать уровней) – лес солнечный, а вторая (еще на десять) – лес мрачный, разве это не чересчур? С другой стороны… Барахтаемся в однообразных квестах, зато потом завершаем приключения в Silverwood разборками с мятежным эльфийским домом Аэльфвар, в ходе которых становится понятно, почему принц Хайлас продался дракону жизни. А в крепости у остроухих инсургентов сидит в позе лотоса человек-отшельник, и с его площадки открывается отличный вид, и свет красиво падает…

В первом инстансе, Realm of the Fae, каждый из тематических разделов представляет время года. В весну, лето и осень мы колошматим массовку из фильмов про Нарнию – феечек и фавнов. Замечаем, что из боссов тактические способности проявляет только рептилия у пруда, периодически отравляющая под нами землю. Видим, что вместо красочных черепков, крестиков и полумесяцев мобы помечаются скучными «1, 2, 3…». А потом раз! – и попадаем в зиму. Где впечатляющая пурга и реально страшно – потому что нужно освятить раку или что-то в этом духе, а как идти искать святилище, если повсюду злые отмороженные энты, которые неожиданно появляются из метели?

НОВЫЙ НАРКОТИК?

Переводим на русский язык: по сумме впечатлений позитив в Rift все-таки изрядно перевешивает негатив. Да, здесь не очень логично расположены квестовые хабы, но нет того ощущения полной линейности, которое дает WoW после Катаклизма. Да, игровой мир не берет за душу, но среди персонажей есть запоминающиеся – например, Орфиэль, рыжий маг с фаустовским характером. Да, игра не хохмит раз в минуту, но сдержанный юмор проявляет: один из NPC изрекает забавное: на вопрос, каково ему быть воскрешенным богами и присутствовать при конце света, отвечает, что ему вообще отлично – его сделали бессмертным и дали возможность усиленно бить врагов по голове, чего еще хотеть?

У Rift на старте был миллион игроков – совсем как в свое время у Warhammer Online. И игру вполне может ждать та же нерадостная судьба – даже не новое дополнение, а крупный контент-патч в WoW может проредить число подписчиков Rift и вызвать лавину закрытий серверов. Но… нам-то какое дело? Возможно, все вернутся в WoW; но почему бы не провести хотя бы два-три месяца в другом мире, который не знаком до тошноты и не описан в десяти онлайн-энциклопедиях от первой до последней кочки? ■

О РАЗРАБОТЧИКЕ

История Trion Worlds (штаб-квартира – в Редвуд-Сити, Калифорния; пеоны – в Сан-Диего, Калифорния, и Остине, Техас) началась в 2006 году. Одним из основателей был Джон ван Канегем (Jon van Caneghem), создатель вселенной Might & Magic, в 2009 году покинувший Trion. Компания разрабатывает и самостоятельно публикует исключительно массово-многопользовательские игры. В Trion Worlds трудятся бывшие разработчики WoW, LotRO, Aion, EverQuest II и D&D Online. Rift: Planes of Telara – первенец Trion, на подходе – MMORTS End of Nations и MMO-экшн в научно-фантастическом сеттинге, который будут транслировать по американскому телеканалу Syfy Universal.

Открывающийся рифт жизни выглядит даже приятно – при условии, что вы не испытываете предубеждений по отношению к тентаклям.

КТО В ПРОЛОГЕ УВЕДЕТ У ВАС ИЗ-ПОД НОСА КВЕСТОВЫЙ ПРЕДМЕТ? АРХЕТИПИЧЕСКИЙ ДВАРФ-ОХОТНИК С КОТОМ.

Инстанс Realm of the Fae. Плавится и горит воздух, плавится и горит бедняжка фавн. Простите, мистер Тамнус, но нам нужна «синька».

ПОХОЖЕ НА: Warhammer 40.000: Dawn of War II
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный, кооперативный на 2 игрока, многопользовательский на 2-4 игрока

Автор:
Александр Трифонов

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

- **ЖАНР:** Real-Time Strategy
- **ИЗДАТЕЛЬ:** THQ
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Бука
- **РАЗРАБОТЧИК:** Relic Entertainment
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** высокие, видеокарта уровня GeForce 9800GT/Radeon 4850
- **ИНТЕРНЕТ:** http://www.dawnof-war2.com

WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR II – RETRIBUTION

НИ ШАГУ НАЗАД

Сегодня, когда разработчики уже начали забывать, что такое нормальное дополнение к популярной игре, и вместо этого продают вырезанные из нее же куски по неадекватной цене (называемые DLC), выход проектов вроде Retribution очень радует. Он дешевле оригинала и притом не требует его наличия, здесь несколько сместилась идеология в сторону традиционной RTS, а главное – тут сразу шесть кампаний (!) за разные расы вместо лишь одной за космодесантников в Dawn of War II и Chaos Rising, и его полное прохождение занимает в несколько раз больше времени.

С ЭКСТЕРМИНАТУСОМ НЕ ШУТЯТ

Разработчики выпускали отличные дополнения еще к первой части, но там более-менее полный набор соперничающих армий далекого-предалекого и Очень Мрачного будущего появился лишь после трех аддонов. Retribution, хоть и второй аддон по счету – проявление просто какой-то неслыханной щедрости. На каждую кампанию уходит по 8-10 часов в зависимости от уровня сложности, что при сложении дает время прохождения, редко встречаемое сегодня даже в серьезных ролевых играх. И более того, несмотря на повторяющиеся уровни, процесс каждый раз получается оригинальным и интересным.

Со времен событий Chaos Rising минуло десять лет, и ситуация в подсекторе Аврелия окончательно дестабилизировалась. Остатки ордена Кровавых Воронов объявлены своим же магистром, впавшим в ересь, предателями, а присланная им на помощь Имперская Гвардия подпала под влияние Хаоса и сражается между собой. В глубинах планеты Тифон появляется новый Повелитель Улья тиранидов, желающий восстановить связь с флотом Левиафан и поглотить наконец все живое в окрестностях, а Инквизиция проводит расследование, действительно ли сектор настолько поражен ересью и захвачен чужими, что пора провести Экстерминатус – уничтожение всех планет (если вы помните сюжет первой Dawn of War, именно это когда-то произошло с родиной главного героя, Габриэля Ангелоса).

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.5
ГРАФИКА	9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	9.0

Сразу шесть продолжительных кампаний за разные расы с уникальными героями для каждой, больший уклон в сторону традиционной RTS.

Миссии повторяются для каждой расы, сюжет и характеры героев прописаны весьма поверхностно.

ОТЛИЧНЫЙ ПРИМЕР ПРАВИЛЬНОГО ДОПОЛНЕНИЯ, КОТОРОЕ ЗАЙМЕТ ВАС ДАЖЕ НА БОЛЬШЕЕ ВРЕМЯ, ЧЕМ ОРИГИНАЛЬНАЯ ИГРА.

9.0

ВЕЛИКОЛЕПНО

Посреди всей этой катавасии мародерствуют орки из клана «Карсары» во главе с Капитаном Бладфлагом, и пытаются спасти свои древние артефакты эльдары. Всем сторонам полное уничтожение сектора, затеянное еретиком-магистром, ни к чему, даже хаоситам – те пойдут и против своих, лишь бы только лично уничтожить Кровавых Воронов, так что убийство предателя и предотвращение орбитальных бомбардировок становится первоочередной задачей в каждой кампании.

ВАМ DIABLO ИЛИ STARCRAFT?

Вообще сюжет – не самая сильная сторона дополнения. Действие происходит на одних и тех же картах, меняются лишь заставки да противоборствующие стороны, а мотивация героев не всегда убедительна (в случае тиранидов все диалоги вообще сводятся к неразборчивым приказам Разума Улья в духе «убить...всех...человеков»). Но, во-первых, количество в данном случае более чем компенсирует качество, все стереотипы соблюдены (инквизиторы пафосные, эльдары надменные, орки разговаривают и ведут себя, как гопники из спального района), да и честное слово, для игры на основе Warhammer 40.000 это далеко не главное.

Ведь у каждой расы (кроме тиранидов – и тут космических жуков обделили) по четыре уникальных героя со своими линейками развития, способностями и специальным снаряжением, которых и проведете через всю кампанию. Ролевая система притом стала сильно интереснее: хотя веток умений осталось всего три вместо прежних четырех, теперь каждое потраченное при повышении уровня персонажа очко открывает какую-нибудь новую способность. Конечно, всех героев легко условно поделить на «рукопашников», «магов», «лазутчиков» и так далее, но изучение занимательных особенностей и восхитительно выглядящих оружия и брони все равно займет вас на долгое время, а перебранки орков и постоянные злоумышления хаоситов против друг друга не раз вызовут улыбку. А хотите уникальных кампаний – придется ждать по несколько лет, как продолжения StarCraft II.

Сразу после выхода игры стало возможным приобрести отдельные DLC, добавляющие довольно мощные наборы «командирских» предметов для каждой расы.

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Relic Entertainment, пожалуй, лучший разработчик RTS на свете после Blizzard. Сериалы Homeworld, Company of Heroes не нуждаются в представлении поклонникам жанра. Но наибольшую известность Relic принесла именно серия Dawn of War – ни в одной игре до этого не удавалось столь здорово передать дух вселенной Warhammer 40.000 и получить признание фанатов этой популярной настольной стратегии и мрачного мира далекого будущего, придуманного для нее.

Выбор отрядов перед заданием. Чем больше простых юнитов вы возьмете вместо героев, тем выше поднимется планка доступных для найма отрядов в самой миссии – для любителей традиционных RTS-сражений.

У Тиранидов, в отличие от остальных рас, всего один герой, зато он может призывать себе на помощь отряды, даже не захватывая специальных точек, и восстанавливать их автоматически.

Даже уже перечисленного хватило бы для высокой оценки дополнения, но разработчики на этом не остановились. Dawn of War II в свое время, мягко говоря, ошеломила поклонников стратегий тем, что вместо более-менее классической RTS, как в первой части, они увидели скорее action-RPG с четырьмя персонажами, их прокачкой и сбором трофеев. Retribution – отчасти возвращение к корням, на картах появились особые точки вызова, где в дополнение к героям можно нанимать и обычные войска, и улучшать их непосредственно на поле боя (скажем, сделать их более эффективными против вражеской пехоты или техники). Юнитов этих множество разновидностей, и, в отличие от персонажей, их смело можно пускать в расход, а ресурсы для найма новых выбивать из ящиков и особых строений, в изобилии раскиданных по уровням.

Что самое интересное, новую систему вам вовсе не навязывают: после прохождения каждой миссии необходимо выбирать награду – либо какое-то мощное снаряжение для героев, либо появление какого-то нового юнита или улучшения для уже «открытых». Более того, перед каждым новым заданием можно решить, хотите ли вы взять на него только персонажей, или только парочку и несколько обычных отрядов (причем некоторые бонусы героев перейдут на замещающих их юнитов, а число доступных для найма бойцов в миссии вырастет). Таким образом, у вас всегда есть возможность проходить дополнение либо как традиционную RTS (за вычетом строительства базы и сбора ресурсов), или же прокачивать одних героев, не заботясь о развитии и найме целой армии, а то и выбрать некий промежуточный вариант. Как говорится, и нашим и вашим.

ДОПУСТИМЫЕ ПОТЕРИ

Впрочем, без постоянного притока подкреплений весьма затруднительно было бы играть за новичков – Имперскую Гвардию (остальные расы раньше уже были доступны в мультиплеере). Вся тактика этой стороны строится на заваливании противника пушечным мясом – плохо вооруженными и слабыми духом гвардейцами, но при поддержке артударов, тяжелых танков и авиации. Впрочем, тех, кто дрогнет на поле боя, всегда готов «воодушевить» герой-комиссар – пустив пулю в затылок самому трусливому. Со временем его способность к поддержанию порядка в войсках лишь улучшается, и он одним выстрелом способен превратить всех солдат поблизости в фанатиков, бьющихся до последнего бойца, а враги при виде подобного безумия и сами начинают хуже сражаться.

Другой персонаж, лорд-генерал, способен восстанавливать потрепанные отряды прямо посреди сражения и, в общем, все это делает новую расу интересным дополнением для сетевой игры. Мультиплеер, к слову, теперь полностью перебрался на Steam вместо отвратительно работавшего Games for Windows Live, что можно только поприветствовать, как и новые карты и героев для режима The Last Stand.

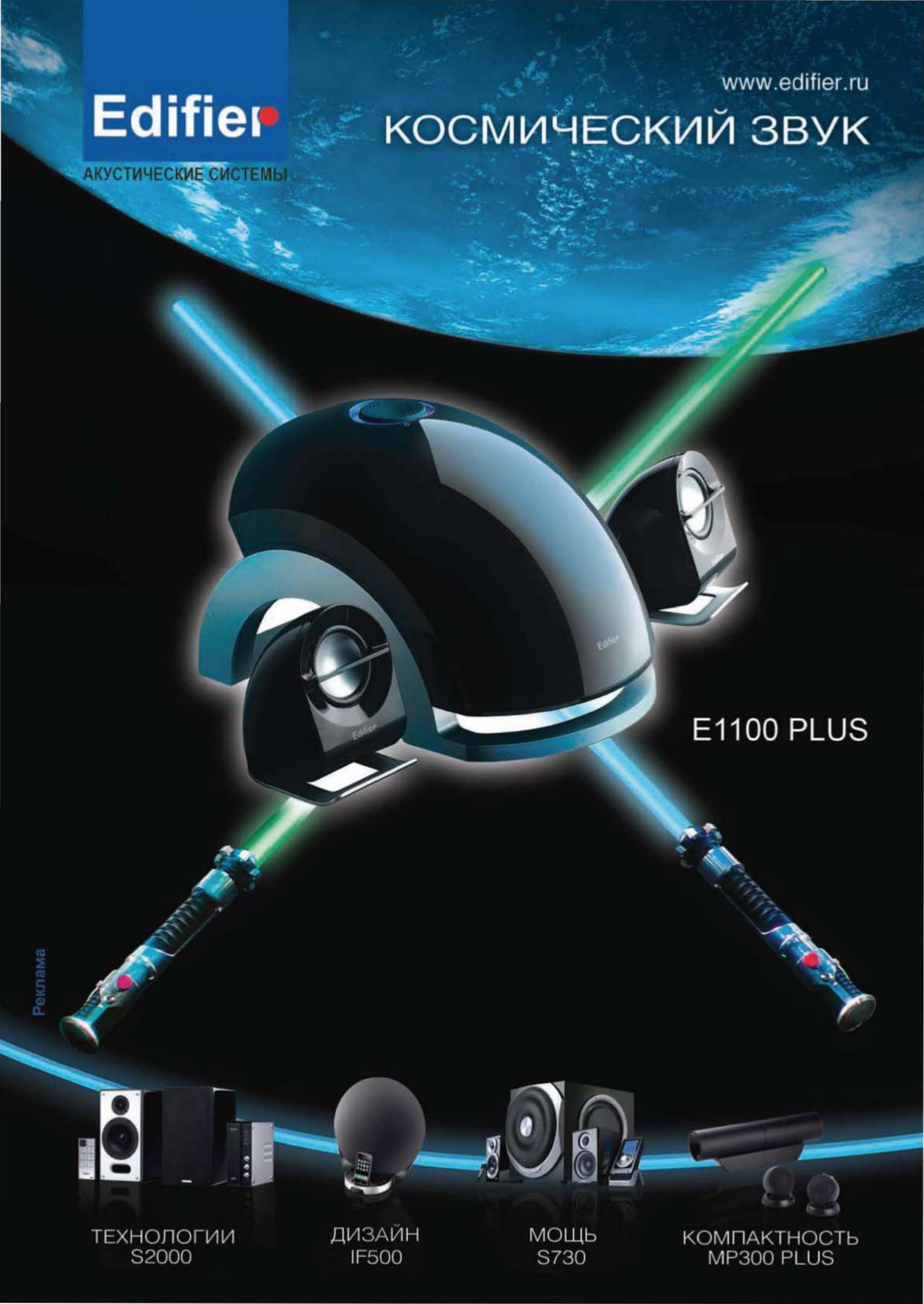
Retribution можно рекомендовать всем без исключения: поклонникам первой Dawn of War, не воспринявшим новшества сиквела или желавшим сыграть за другую расу вместо надоевших космодесантников, новичкам в жанре или не знакомым со вселенной Warhammer 40.000, поклонникам ролевых игр и тем, кто считает StarCraft II слишком консервативным.

За свою цену – это великолепное развлечение на долгие вечера, пример другим разработчикам по созданию качественных дополнений, и одно из лучших на сегодняшний день компьютерных воплощений мрачного мира, где есть только война. ■

Edifier
АКУСТИЧЕСКИЕ СИСТЕМЫ

www.edifier.ru

КОСМИЧЕСКИЙ ЗВУК



E1100 PLUS

ТЕХНОЛОГИИ
S2000

ДИЗАЙН
IF500

МОЩЬ
S730

КОМПАКТНОСТЬ
MP300 PLUS

Реклама

ПОХОЖЕ НА: LEGO Star Wars, LEGO Harry Potter
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный, кооперативный на 2 игрока

Автор:
Кирилл Перевозчиков

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

LEGO STAR WARS III: THE CLONE WARS

ИДЕАЛЬНАЯ ЭВОЛЮЦИЯ

- **ЖАНР:** Action/Platforming
- **ИЗДАТЕЛЬ:** LucasArts
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С-СофтКлаб
- **РАЗРАБОТЧИК:** TT Games
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** средние, видеокарта уровня GeForce 9600GT/Radeon 3850
- **ИНТЕРНЕТ:** www.legostarwars.com

Студия TT Games – добрые волшебники игровой индустрии. Выпустив в таком уже далеком 2005 году чудесную LEGO Star Wars, они на протяжении шести лет умудрялись делать более-менее одну и ту же игру по совершенно разным лицензиям – полностью обезоруживая нас безупречным юмором и правильным количеством нововведений в каждой новой части.

LEGO Star Wars III: The Clone Wars – одновременно и серьезный шаг вперед, и своего рода возвращение к истокам, в далекую-предалекую Галактику, с которой вся эта история с LEGO-играми и началась. Возвращение, забегая вперед, достаточно грандиозное, на фоне которого и LEGO Batman, и LEGO Indiana Jones, и даже изумительная LEGO Harry Potter – бледнеют во всех смыслах этого слова.

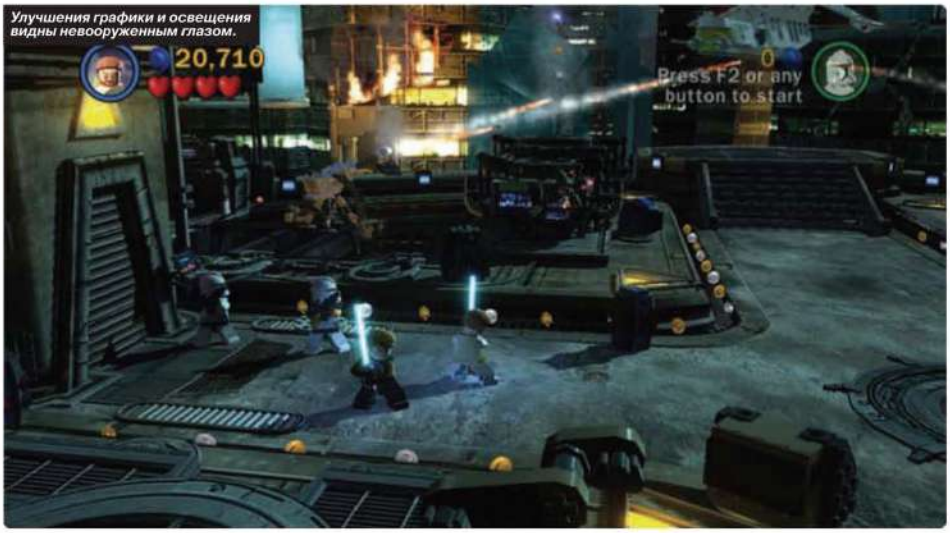
Ничего не меняя в базовой механике (которая – давайте начистоту – и так работает как часы, соблюдая гениальный баланс между простотой и увлекательностью геймплея), TT Games создали для игры совершенно новый движок и придумали новые нюансы: которых как раз достаточно, чтобы объявить LEGO Star Wars II лучшим LEGO-платформером на планете.

НОВЫЙ ДВИЖОК

Во-первых, поменялась технология (TT Games клянутся, что переписали каждую строчку программного кода) и серьезно улучшилась графика. Причем касается это не только таких прозаических вещей, как увеличенное разрешение текстур и повышенное качество LEGO-моделек (хотя все это, безусловно, в игре присутствует). Главное – это то, какую работу программисты Traveler's Tales проделали с освещением и анимацией. И если плавные движения персонажей заставляют вспомнить о CGI-мультсериалах, то новая система освещения полностью преображает картинку: свет поразному падает на каждом уровне, но всегда и везде гарантирует честные тени абсолютно от всех объектов, а также

ОСТЕРЕГАЙТЕСЬ ПОДДЕЛОК

По мультсериалу Star Wars: The Clone Wars на PC выходила еще одна игра – отвратительная Star Wars The Clone Wars: Republic Heroes 2009 года выпуска, которая на данный момент может смело претендовать на звание худшей игры по «Звездным Войнам» из когда-либо выпущенных в свет. К счастью, перепутать ее с LEGO Star Wars III сложно даже при всем желании: игры уже давно нет в продаже.



Улучшения графики и освещения видны невооруженным глазом.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.0
ГРАФИКА	8.5
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	8.0

+ Новый движок, масштабные сражения, удачные нововведения.

– Все та же элементарная базовая механика, примитивные пазлы.

ЛУЧШАЯ LEGO-ИГРА НА СЕГОДНЯШНИЙ ДЕНЬ. НЕВЕРОЯТНО УЮТНЫЙ ПЛАТФОРМЕР ВО ВСЕМИ ЛЮБИМОЙ ВСЕЛЕННОЙ.

8.0
очень хорошо

ИЗМЕНЕНИЙ КАК РАЗ ДОСТАТОЧНО, ЧТОБЫ ОБЪЯВИТЬ LEGO STAR WARS III ЛУЧШИМ LEGO-ПЛАТФОРМЕРОМ НА ПЛАНЕТЕ.

А это новый игровой хаб, в котором герои гуляют между миссиями – на этот раз он выполнен в виде двух огромных крейсеров, сражающихся в открытом космосе.

PC-ВЕРСИЯ

Новый движок ведет себя на PC неплохо, но и не идеально: лишняя оптимизация ему явно не помешала бы, в высоких разрешениях и на максимальных настройках могут быть небольшие проблемы с фреймрейтом, особенно в режиме динамического сплит-скрина, когда игре приходится просчитывать сразу две картинки. Впрочем, все эти вещи не так критичны для платформера – в большинстве случаев LEGO Star Wars III удается оставаться на достаточно плавном уровне производительности.

красивейшие блики на пластмассовых героях. Несмотря на подросшую реалистичность картинки, LEGO-корни не забываются ни на секунду – никогда еще пластиковые кирпичики не выглядели настолько правдоподобно.

НОВЫЕ ПРАВИЛА

LEGO Star Wars III: The Clone Wars, как можно судить по названию, вдохновлена одноименным мультсериалом и последовавшим за ним анимационным фильмом. На самом деле от первоисточника здесь остался только аутентичный сеттинг, локации и персонажи – как и в случае с первыми двумя LEGO Star Wars, обыгрываются только самые ключевые события, причем с весьма неожиданных ракурсов. В третьей части у TT Games получились одни из самых интересных миссий в LEGO-играх – разнообразные, масштабные, нередко с оригинальным боссом в конце уровня. Да, боссы. Они теперь сильно напоминают таковых в классических платформерах и слэшерах – убиваются в несколько этапов, часто с помощью тонкого взаимодействия между членами вашего отряда. Появились и интересные добивания, совсем как в God of War – в определенный момент гигантский, скажем, механический паук склоняется в бессилии, а рядом появляется специальный кружок, в который нужно зайти и нажать на кнопку – тогда ваш персонаж (как правило, это джедай) заберется на босса и отрубит ему что-нибудь пластмассовое.

ПЛАСТИКОВЫЙ РЕАЛИЗМ

Игра вообще достаточно интересно балансирует на грани пластика и реализма – теперь большинство уровней выглядят вполне фотогенично, но в то же время содержат множество элементов, собранных из пластмассовых кирпичиков, – та же история и с игровыми чудищами, у которых есть LEGO-лапы и LEGO-хвосты (их, в частности, очень весело отрубать). При этом из игры никуда не делась добавленная в LEGO Harry Potter физика – разбрасывать дроидов в разные стороны с помощью Силы теперь еще веселее, учитывая, что количество врагов на уровнях серьезно возросло: новый движок легко справляется

Благодаря новому движку в битвах теперь участвуют, натурально, толпы пластиковых противников.

У Мэйса Винду появилась новая страсть – мороженое.

и с сотнями персонажей в кадре. Благодаря этому у разработчиков получилось создать очень масштабные сражения – как на земле, так и в космосе. Например, битва за Геонозис, где можно опробовать множество транспортных средств – от гигантских шагающих танков AT-TE до более мелких экземпляров, которые очень хочется немедленно выдернуть из игры и поставить на полку. Такие сражения теперь содержат элементы стратегии: нужно по очереди уничтожать или захватывать ключевые точки противника, а в случае с космическими битвами – поэтапно уничтожать огромные крейсеры, атакуя различные подсистемы кораблей.

PRESS START TO JUMP-IN

Все это, как и в случае любой LEGO-игры, в два раза веселее играется вместе с живым напарником: вариантов взаимодействия здесь огромное множество, а умный сплит-скрин (экран динамически разделяется на две части, когда вы отдаляетесь друг от друга) не заставляет постоянно топтаться на одном месте. Разделяться не только можно, но и нужно: иногда игра сама создает такие ситуации, когда игрокам нужно выполнить два совершенно разных задания, чтобы в финале встретиться – и в случае отсутствия живого напарника переключаться придется вручную. К счастью, на удовольствие от процесса это никак не влияет – все миссии вполне можно полностью пройти и в одиночку. Другое дело, что LEGO Star Wars III – отличное развлечение для кооператива, поэтому лучше запастись сразу двумя геймпадами (подробнее об управлении на ПК – в соответствующем блоке). Никуда не делся и фирменный LEGO-юмор – нельзя сказать, что в LEGO Star Wars III он достиг каких-то новых высот, но все очень мило и вполне на уровне прошлых игр: Генерал Гривус страдает кашлем, для нажатия на панель для дроидов нужно найти и надеть соответствующую голову, а роботы сепаратистов дружелюбно машут манипуляторами, когда Оби-Ван выслеживает их через бинокль.

LEGO AT WAR

Помимо традиционных режимов игры «Story» (собственно, миссии – с фиксированными персонажами и скриптовыми роликами) и Free Play (те же миссии, но в любой последовательности и с любыми из LEGO-героев) появился специальный аркадный режим строго для двух игроков, включающий различные состязания с ограниченным временем или количеством очков, которое необходимо набрать. Еще одно интересное нововведение – кампания Galactic Conquest, основанная на захвате планет в стратегических битвах. Здесь игра уже серьезно ступает на территорию RTS – можно строить отряды, отправлять их в атаку и побеждать бесконечное число раз – пока не закончатся планеты. Дело в том, что противник практически не оказывает сопротивления (точнее, никогда не атакует в ответ) – проиграть почти невозможно, и это, как ни странно, совсем не раздражает.

Видимо, LEGO-игры просто так устроены: они создают максимально комфортный и уютный мир, который хочется исследовать до последнего сантиметра, разбить каждый лего-кирпичик, собрать каждую лего-монетку, открыть всех персонажей (их здесь полторы сотни) – и все это в декорациях самой популярной научно-фантастической вселенной на Земле. Здесь нет сколько-нибудь сложных загадок, а вся боевая система по-прежнему сводится к нажатию одной-единственной кнопки. Но это не мешает LEGO Star Wars III: The Clone Wars быть одним из самых удачных ПК-платформеров последних лет.

Видеоигры должны приносить радость. И в TT Games понимают это куда лучше других. ■

В игре по-прежнему нестерпимо хочется разбить каждый кирпичик.

Важная новая функция – в некоторых местах можно эффектно открыть себе проход с помощью светового меча.

УПРАВЛЕНИЕ НА PC

Геймпад по-прежнему необходим, если вы хотите получить от игры максимальное удовольствие. Да, можно играть и с клавиатуры (причем даже вдвоем!), но лучше обзавестись контроллером от Xbox 360 – и тогда в игре сразу появятся соответствующие подписи к кнопкам, а также эффекты обратной связи.

О РАЗРАБОТЧИКЕ

До того как заняться LEGO-играми, британская TT Games называлась Traveler's Tales и делала игры по самым разнообразным лицензиям – от Соника до Шрека, от «Истории Игрушек» до Микки-Мауса. Далеко не все эти игры были удачными – например, PC-версию Sonic 3D Blast сильно ругали за плохо перенесенное управление. К счастью, TT Games умеют учиться на своих ошибках.

Все как в старые добрые времена – «Игрок 2, нажмите на F2, чтобы присоединиться».

Боссы заметно прибавили в размерах.

www.tnt-online.ru

Лицензия на осуществление телевизионного вещания
Серия ТВ №7632 от 16.09.2003, выдана Минпечати РФ. Реклама

ПОХОЖЕ НА: Shogun: Total War, Napoleon: Total War
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный, кооператив на 2-8 игроков, многопользовательский на 8 игроков

Автор: Николай Третьяков

Прямолинейные кавалерийские атаки Анонимус из Интернета не прощает...

...и все кончается печально. Впрочем, разгром – это дзен и немного опыта для генерала.

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

TOTAL WAR: SHOGUN 2

МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ РЕЖИМ

ЖАНР: Strategy
ИЗДАТЕЛЬ: SEGA
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1С-СофтКлаб
РАЗРАБОТЧИК: The Creative Assembly
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: высокие, видеокарта уровня GeForce 8800
ИНТЕРНЕТ: www.totalwar.com/shogun2

Мультиплеер Total War: Shogun 2 издалека может показаться похожим на однопользовательский режим. Тоже есть кампания (versus- и кооперативная), есть отдельные битвы на скорую руку. Конечно, есть аватары и кланы, но это же для намывания достижений и просто для понтов?.. Нет; возня с личным кастомизируемым полководцем и его армией – хитрый и коварный план Creative Assembly заставить нас играть в Shogun 2 долго. И он работает.

САМУРАЙ ДЖЕК

Режим Avatar Conquest – нечто совершенно новое в почтенной серии. Как и мультиплеер в целом, при поверхностном осмотре он не сильно впечатляет. Подумаешь, можно создать мон (фамильный герб) и аватара для онлайновой резни. Вариантов голов всего десять, сделать правдоподобного Хидео Кодзиму, Шигеру Миямото или Томонобу Итагаки проблематично. Не беда, среди базовых опциональных шлемов есть полностью закрывающий лицо – и напоминающий маску Дарта В. Неудивительно, что именно вычурные японские доспехи послужили вдохновением для Джорджа Лукаса.

Карта Японии, по которой вы двигаете символизирующие армию и флот фишки, – схематичное воспроизведение карты из кампании, но своих соперников непосредственно на ней вы не встретите. Карта – очень красивое дерево апгрейдов, начинать хватать которые можно с четырех стартовых позиций; каждая из них соответствует условному «классу» вашего полководца (лучник, мечник, копейщик, кавалерист). Специализация определяет тип самурайских отрядов, доступный с самого начала, и накладывает уникальные ограничения на виды похожих на «перки» бонусов, которые генерал может в дальнейшем ввести в свой обоз.

Вы ставите фишку на очередную провинцию (смежную с уже «оккупированной» или находящуюся прямо за проливом, в котором стоит ваш флот) и ищете противников. Одной победы для «захвата» чаще всего не хватает; зато тот же самый «захват» способны обеспечить и несколько поражений. На карте вы можете как открыть новые типы отрядов, так и получить постоянную прибавку к характеристикам разных типов войск или разжиться бронированными штанишками для генерала. Вы будете смеяться, но предметы одежды не только складываются в дающие очень весомые бонусы сеты, но и иногда случайным образом «падают» после победы. Некоторые вещи вы зарабатываете, получив достижения (как однопользовательские, так и многопользовательские). Единственный недостаток Avatar Conquest – то, что вы можете «соскочить» после одного-двух сражений. Глубину кастомизации генерала и его армии можно адекватно оценить только после десятка-другого партий. Загибаем пальцы: бонусы с карты, бонусы специализации, сет-бонусы, обоз (retainers), бонусы с дерева талантов генерала, бонусы отрядов-ветеранов, клановые бонусы.

КЛАН МУРАКАМИ

Что замечательно, Avatar Conquest позволяет вам вещи, в режиме кампании невозможные. Дерево генеральских талантов здесь расширено, «мирные» способности по понятным причинам отсутствуют, и вы можете научить вашего Дарта Миямото не только усиленно воодушевлять солдат, но и стрелять

Чтобы взять все таланты для полководца, нужно сражаться очень долго. И лучше выигрывать.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★★ 9.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★★ 9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★ 9.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★ 8.0

У мультиплеера Shogun 2 есть более глубокий смысл, чем минутное удовлетворение тщеславия; режим Avatar Conquest продлевает ощущение собственной гениальности.

Случаются лаги, иногда бывают проблемы с matchmaking – противник найден, битва загружается... загружается....

STARCRAFT II ВСТРЕЧАЕТСЯ С НАСТОЛЬНЫМ «ВАРХАММЕРОМ» В СРЕДНЕВЕКОВОЙ ЯПОНИИ; ИГРОКИ ЕДЯТ БУСИДО И ЗАПИВАЮТ ДЗЕНОМ.

9.0
ВЕЛИКОЛЕПНО

Играющие люди знают множество настоящих японских имен для генералов.

Карта Avatar Conquest вызывает в памяти Diplomacy, и совершенно напрасно.

ТРЮКИ ИЗ «СИНГЛА» НЕ РАБОТАЮТ. РЕФЛЕКСЫ ПРИХОДИТСЯ АДАПТИРОВАТЬ ПОД НОВЫЕ УСЛОВИЯ.

из луков на скаку или проламывать во главе личной гвардии стены из копий с меметичным криком «Банзай!». Когда у вас появляется ветеранский отряд лучников-самураев, вы сами выбираете, какие характеристики улучшить (повреждения, точность, запас стрел и т.п.). Ветераны стоят дороже обычных отрядов и сохраняют потери, понесенные в последней битве, пропуская из-за травм следующую игру (впрочем, можно взять талант, ускоряющий лечение). Участие в клане – Steam-группе (опционально – с претенциозным и дурацким названием вроде KFC – Katana Fiends Co.) – позволяет зарабатывать специфические очки. Которые лучше не тратить на сброс талантов аватара (вы ведь все обдумываете заранее, правда?), а вложить в абсолютно крышесносные дополнительные способности ветеранских отрядов. Например, предварительно как следует прокачанные обычным способом лучники-самураи после безумно дорогих клановых апгрейдов превращаются в сверхчеловеков, способных начать бой в любой точке карты или/и стрелять из укрытия по врагам, оставаясь для них невидимыми. Только подобные неожиданности могут ненадолго вывести из себя коллег Трифонова и Барышникова, обладающих спокойствием и хваткой стратегических удавов.

КРАСИТЬ СОЛДАТИКОВ

Если ваш опыт общения с играми серии Total War был ограничен однопользовательским режимом, знакомство с мультиплеером произведет неизгладимое впечатление. Это StarCraft II в шкуре Total War: пинг по карте для союзников, «DIEEEEEEEEEEE!!!» в чате и противники, которые действительно кое-что против вас имеют. Компьютер может симулировать интеллект, но не волю. Проскок конным отрядом перед вражескими полками зачастую заставляет AI лихорадочно перестраивать всю армию. Ни один человек не тронет войска с места; трюки из «сингла» не работают. Рефлексы приходится адаптировать под новые условия: из-за лага отряды приходится таскать по карте по одному, паузу удается поставить, только когда на нее согласны обе стороны, и главное – приходится быть на порядок внимательнее. Когда вы, играя с компьютером, провели удачный маневр, внезапно наехав конницей на лучников, можете быть уверены – дорежут – и переключиться на что-то еще. Человек сразу воодушевит лучников, использовав умение полководца, а потом бросит в бой генеральскую гвардию. С компьютером не нужен резерв – с живым противником без него нельзя. Совершенно другое значение приобретают маскировка и засады: противник-человек действительно может не знать, кто засел в лесу, купиться на отвлекающий маневр или не успеть среагировать, растянув армию.

Чтобы побеждать, нужно знать карты. Если вы играете не в быструю случайную игру, а становитесь хостом, у вас есть возможность получить преимущество, навязав сопернику сражение по вашим правилам. Кто-то хорошо себя чувствует в открытом море, кому-то по душе сражение среди скалистых островов. Коневоды предпочитают равнины, генералы от инфантерии – лесистые холмы. Любители лучников ненавидят туман (погоду тоже можно навязать в настройках сервера).

Карты в большинстве своем симметричны (опять-таки как в StarCraft II) и своей топографией часто делают намеки о предполагаемой тактике: если через середину поля боя тянется гребень холма, нужно его оседлать, совершив марш-бросок. Кто успеет первым, тот, скорее всего, и победит. Хуже всего, когда на карте мало узких мест и нет обширных лесов: приходится сходиться лоб в лоб и атаковать по учебнику – «Книге пяти колец» (дышать ровно, кидаться на врага с правильного расстояния и синхронно, не смешивая строй).

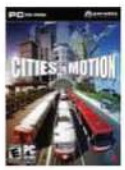
Самая замечательная черта мультиплеера Shogun 2 – даже не возможность вырастить уникального полководца под свою тактику, а то, что проигравшим есть на что опереться. Проанализировав ошибки, нужно настраиваться на следующую битву – и для этого нет ничего лучше, чем перекрасить гвардию в черный цвет и дать ей устрашающее пафосное имя вроде Hell's Angels, «Мытищи 359» или «Назгулы Троещины». ■

Апгрейд отряда – настоящий праздник. Который с тобой практически всегда.

К сожалению, все и всех в обоз взять нельзя, слоты для прихвостней открываются постепенно.

ПОХОЖЕ НА: Transport Tycoon Deluxe
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный

Автор:
Дмитрий Веселов



ТРАНСПОРТНАЯ ИМПЕРИЯ

БЕТОННЫЙ МУРАВЕЙНИК

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Cities in Motion
- **ЖАНР:** Strategy
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Paradox Interactive
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С-СофтКлаб
- **РАЗРАБОТЧИК:** Colossal Order
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** низкие
- **ИНТЕРНЕТ:** www.cities-inmotion.com

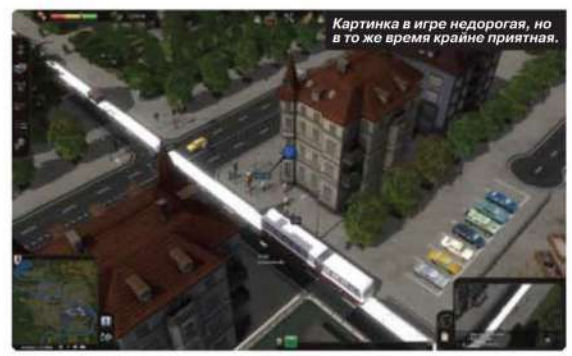
Пенсионер Розенкранц Васильевич Шариков вышел на прогулку к памятнику Славы. Он покинул дом, проковылял полквартала и остановился на автобусной остановке. Был прекрасный весенний день. Вместе с Розенкранцем Васильевичем на остановке толпилось 111 других пассажиров.

Прошло всего лишь два месяца, прежде чем прибыл автобус. Розенкранц Васильевич втиснулся в серебристую двухсекционную «колбасу» компании Asstight Transportation и тяжело вздохнул. До памятника оставалось одна пересадка и три месяца в пути.

Cities in Motion (российское название – «Транспортная империя») – это симулятор транспортного магната, который больше всего напоминает классический Transport Tycoon Deluxe. Тут точно так же нужно рисовать на ландшафте транспортные ветки, только Cities in Motion отличается масштабами и тем, что груз может обидеться и уйти своими ногами. Вместо стран игра предлагает города, вместо тонн угля и металла – живых пассажиров. После того как сэнсей «тайкунов» Крис Сойер сдулся, хороших примеров в жанре не выходило несколько лет, так что некоторые отнесутся к Cities in Motion как к возвращению мессии. Прежде всего, это маленький и очень симпатичный конструктор. Он выдает исторические рамки от 20-х годов прошлого века до 20-х годов нынеш-

НЕКОТОРЫЕ ОТНЕСУТСЯ К CITIES IN MOTION КАК К ВОЗВРАЩЕНИЮ МЕССИИ.

Аэропорт, одна из самых важных точек в любом из 4-х городов.



Картинка в игре недорогая, но в то же время крайне приятная.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★ 8.0
ГРАФИКА	★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★ 8.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★★ 7.0

+ Приятный джазовый саундтрек, чистая картинка, увлекательная логика игры.

– Небольшое количество контента, интерфейс, ошибка с плотностью трафика.

АДДИКТИВНЫЙ СИМУЛЯТОР ТРАНСПОРТНОГО МАГНАТА.

8.0
очень хорошо

него, четыре города – Хельсинки, Вена, Амстердам и Берлин – и пять видов транспорта. Есть дешевые и универсальные автобусы, экономичные трамваи, громоздкое метро, речные трамвайчики для хипстеров и пенсионеров и даже, как ни странно, вертолеты. С их помощью вы обвяжете карту маршрутами и системой тоннелей так, чтобы транспортными ветками пользовались все социальные слои – и привередливые туристы, и грубый пролетариат. Хитрость в том, что каждый город прячет в клетках кварталов сотни маршрутов, самые прибыльные из которых сложно определить с первого взгляда. Что будет экономически выгоднее: связать аэропорт с парочкой берлинских отелей или провести линию из бизнес-центра в жилой район? Каждый квартал «генерирует» своих жильцов и рабочих, которым обязательно нужно куда-нибудь ехать. На работу, за покупками, в парк. Пенсионер из частного домика на юге отправился в церковь на севере. Студент пытается добраться из магазина в колледж. Планировать сетку маршрутов для сотен жителей города и сложно, и интересно. Стоит ошибиться, перегрузить одну линию или пустить автобусы через забитый машинами центр, и ваша система превратится в транспортный ад. Пассажиры сотнями будут толпиться на остановках, репутация компании рухнет в Тартар, а прибыль растворится в расходах. Для того чтобы поправить ситуацию, придется привязать на шею тяжелый, как булыжник, банковский заем. С другой стороны, прибыльная корпорация порадует примерно так же, как кубик Рубика, собранный своими руками. Сложная эффективная система из связанных в узел десятков транспортных линий кажется удивительной и красивой. С ней часами можно возиться, продумывая планы развития, подбирая новые автобусы или перемещая остановки на метр-другой (*черт, ведь именно этот перекресток – золотая жила!*). Особый шарм возне придают мелкие детали, вроде пассажиров, которые перебегают с остановки на остановку.

На столбик со знаком «Остановка» набежало уже 50 человек. Время править маршруты.

Типичная пробка. Иногда жалеешь, что в этой игре нет юнита «шахид».

На каждого из них можно кликнуть, чтобы узнать, к какому социальному классу он принадлежит и куда направляется. Да, попадаются разные логические глупости. Судьба Розенкранца Васильевича из вступления не выдумана, пассажиры действительно ждут на остановках по месяцу и копятся плотными массами по сотне человек. Но они легко укладываются в общую картину и не раздражают. Если мерить характеристиками «парадоксолюбов» с 2-ch.ru, у Cities in Motion определенно есть душа.
Точно так же, как у другой новой игры, издаваемой Paradox Entertainment, – Magicka. Однако, как и в случае Magicka, иногда кажется, что проект программировали пьяные эльфы. Они забыли привязать к Cities in Motion автосейв. Если вы забудете сохраниться, несколько часов планирования и оптимизации незамысловато улетят в Валгаллу. А еще разработчики переборщили с трафиком, и иногда он становится категорически невыносим. Машины быстро забивают узкие улицы возле ключевых точек, таких, как городской центр, вокзал или аэропорт, и ваши автобусы и трамваи могут застрять в пробке на полгода. Colossal Order несколько поправили ситуацию с первым патчем, однако боги трафика все равно бывают безжалостны. И, конечно, если у вас пиратская копия, про исправления ошибок можно забыть. Кроме того, интерфейс мог бы быть лучше. Почему мы можем посмотреть, сколько денег приносит каждая остановка в игре, но нигде не найти сводку для целых линий? Иногда сложно проложить рельсы – игра просто без каких-либо объяснений не дает ставить их на некоторых перекрестках.
Cities in Motion не идеальна. Но в то же время ее сложно не посоветовать. Это приятный и капельку медитативный опыт. Игра небольшая, но очень приятная. А еще ее продают вместе с редактором карт, и фанаты уже рисуют свои города. ■

Линии со стрелочками выглядят исключительно мило.

COLOSSAL GAMES

Студия в Финляндии из крохотного городка Тампере (нас. 200 тысяч человек), которую собрали в 2009 году несколько преданных фанатов жанра. Cities in Motion – их первая игра.

ПОХОЖЕ НА: Sam & Max, Tales of Monkey Island, кинотрилогия «Назад в будущее»
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный

Автор: Егор Антоненков

Как и дедуля Бафорд, Кид Таннен любит пострелять – правда, уже из Томми-гана.

Док между двумя МакФлаями – пора загадывать желание.

BACK TO THE FUTURE: THE GAME – EPISODE 2: GET TANNEN

КАК НАРУШИТЬ, ИСПРАВИТЬ И ВНОВЬ НАРУШИТЬ ПРОСТРАНСТВЕННО-ВРЕМЕННОЙ КОНТИНУУМ

ЖАНР: Adventure
ИЗДАТЕЛЬ: Telltale Games
РАЗРАБОТЧИК: Telltale Games
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: низкие, видеокарта уровня GeForce 6600GT или соответствующий Radeon
ИНТЕРНЕТ: www.telltale-games.com/bttf

Telltale Games давно делает игры по серьезным лицензиям, но такой гигант, как «Назад в будущее», достался компании впервые.

Уже в первом эпизоде Back to the Future: The Game стало понятно, что Telltale знает, как развернуться во вселенной фильма, и может сделать это, не разозлив фанатов. Игра стала самым успешным проектом студии, а мы облегченно выдохнули – теперь можно не беспокоиться за судьбу грядущих адаптаций Jurassic Park и The Walking Dead.
Для тех, кто пропустил первую серию: после событий третьего фильма прошло полгода, Марти вернулся к обычной подростковой жизни. И тут машина времени появляется вновь (все помнят, что ее разбил поезд, но Telltale нашла объяснение такому повороту событий). Марти отправляется в 1931 год спасать Дока и, как обычно, решать семейные проблемы – в этот раз со своим дедушкой Артуром. Первый эпизод заканчивается сильнейшим клиффхэнгером; второй обрывается еще более интригующе.

В банде Таннена есть настоящие таланты. Таких даже жалко отправлять за решетку.

ИГРА ПОСТОЯННО ДАВИТ НА НАШИ НОСТАЛЬГИЧЕСКИЕ ЧУВСТВА.

У Telltale не отнять наглости: игра постоянно давит на наши ностальгические чувства. С оглядкой на фильмы студия смоделировала еще одну эпоху, Хилл Вэлли времен «сухого закона». Гангстеры в шляпах здесь всего лишь для антуража – и это понятно. Главное, что папаша Биффа, Кид Таннен, – такой же бык-идиот, как и его предки с потомками, а Артур МакФлай не делает ни шагу без своего шифрующегося внука.
Новые персонажи отлично вписались в сеттинг – так, за директора школы Стрикленда отдувается его сестра, моралистка Эдна, ярчайший образ. Бандиты-соратники Таннена вообще получились ярче своих голливудских аналогов из других эпох: первый – карикатурист, второй – музыкант, а третий жить не может без словесных шарад. Все это можно принять за любительский фанфик, но в Telltale работают профессиональные сценаристы под присмотром Боба Гейла. Игра естественно смотрится в качестве продолжения кинотрилогии – мультсериал начала 90-х такого эффекта добиться не смог.
В первом эпизоде Back to the Future: The Game местами проседала и сюжетная, и игровая часть. Продолжение исправляет ошибки: действие плотно срежиссировано, а головоломки аккуратно вплетены в сценарий. Есть пара отличных задачек: по очереди вырубить дружков Биффа Таннена, попасть в подпольный бар, развязать язык чувствительному к музыке копу Паркеру (дедушка Дженнифер).
Конечно, не все идеально: совать улики под нос Эйнштейну уже надоело.
Игра не пытается привлечь к бренду новых поклонников, зато для старых выкладывается по полной. Это для них Марти напевает первые строчки «Johnny B. Goode», а Бифф заканчивает эпизод головой в навозе.
Второй эпизод Back to the Future: The Game получился сильнее первого, а тизер третьего закручивает интригу еще сильнее – и нам очень нравится эта тенденция. Хорошо, что Telltale уважает классику. ■

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.5
СТАБИЛЬНОСТЬ	9.0

+ Динамичное повествование, хороший юмор, отличная озвучка, много отсылок к фильмам, бутафорские усы Марти.

– Некоторые головоломки повторяются. Некоторые мы видели еще в первом эпизоде.

ПЕРВЫЙ ЭПИЗОД ЕЩЕ МОГ ВЫЗЫВАТЬ СОМНЕНИЯ. ПОСЛЕ ВТОРОГО ХОЧЕТСЯ ОДНОГО – ПРОДОЛЖЕНИЯ.

8.0
очень хорошо

Автор:
Дмитрий Веселов

ПОХОЖЕ НА: Call of Duty: Modern Warfare, BlackSite: Area 51
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный

Пришельцы высокоразвиты, технологичны и никогда не прячутся за укрытиями.

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

ИНОПЛАНЕТНОЕ ВТОРЖЕНИЕ: БИТВА ЗА ЛОС-АНДЖЕЛЕС

МАКЕТ ИГРЫ

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Battle: Los Angeles
- **ЖАНР:** First-Person Shooter
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Konami Digital Entertainment
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С-СофтКлаб
- **РАЗРАБОТЧИК:** Live Action Studios
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** средние
- **ИНТЕРНЕТ:** www.battlela.com

Назвать Battle: Los Angeles полноценной игрой будет таким же преувеличением, как назвать Вещь – дрессированную руку из Семейки Аддамсов – человеком. Если помните, для полного комплекта ей не хватало второй руки, а также торса, ног и головы. Похожим образом Battle: Los Angeles недостает героев, сюжета, врагов и десятка уровней на прохождение.

Простая статистика. В игре есть всего четыре вида оружия: M16, снайперская винтовка, противотанковый гранатомет и стационарный пулемет на крыше «Хаммера». Пройдя весь шутер с этим роскошным набором, я убил приблизительно две сотни пришельцев на десяти улицах. Я ни разу не умер, и на все это мне пришлось потратить ровно 49 минут.

От начала до конца. От первого до последнего ролика игра занимает 49 минут. На нормальной сложности и прогулочным шагом. Для сравнения, фильм Battle: Los Angeles идет 116 минут.

Может быть, в этот кусочек времени втиснули идеальный электрический боевик? Может быть, шутер переживается, как 49-минутый оргазм с дайкири и долькой лимона? Боюсь разочаровать, но все это время Battle: Los Angeles больше похож на макет 1 к 10, муляж демоверсии. Он феноменально безамбициозен. Например, механика игры примитивна, как устройство амебы. У вас никогда не заканчиваются патроны, разброс пуль практически отсутствует, а пришельцы стреляют, словно слепые. По большей части вы стоите на месте, лениво совмещая прицел с головами механизированных тритонов.

Может быть, шутер запоминается атмосферой? Но нет, авторы даже не пытались очертить настроение фильма – режиссуры событий просто нет. 49 минут нарисованный город взрывается и стреляет, вокруг вас рушатся здания и гигантские рекламные щиты, а за горизонт падают горящие боинги, но все это вызывает не больше эмоций, чем падение фигурок из Тетриса.

Может быть, игра отличается историей и героями? Тоже нет. Сюжет тарабанят в статичных картинках, которые выдают за ролики между миссиями, и любой намек на эмоции отсутствует даже в голосах персонажей. Ваши 49 минут пройдут в окружении самых меланхоличных бойцов в истории человечества. Аарон Экхарт неузнаваем ни в сюжетных роликах, ни в игре. Мишель Родригез можно распознать только по интонациям «бабы с яйцами».

Battle: Los Angeles не стоит своих денег, сколько бы за нее ни просили. Удивительно, что издатели продают плохую демоверсию под видом полноценной игры. ■

«Мы успели нарисовать вражеский корабль, но не успели текстуру. К счастью, кто-то придумал сфотографировать компост».

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★ 3.0
ГРАФИКА	★★★★★ 5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★ 3.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★ 6.0

Для такого дешевого, проходного и никому, по большому счету, не нужного проекта, у игры неплохая картинка.

Унылые герои, звук, история, стрельба, блеск металла на стволе, музыка за кадром, а еще ролики между миссиями. Не забудем и про микроразмер.

БЕССМЫСЛЕННАЯ ТРАТА ДЕНЕГ.

3.0
очень плохо

Дизайны техники взяли из фильма. Они довольно хороши.

ВСЕ ЭТО ВЫЗЫВАЕТ НЕ БОЛЬШЕ ЭМОЦИЙ, ЧЕМ ПАДЕНИЕ ФИГУРОК ИЗ ТЕТРИСА.

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Live Action Studios – подразделение Saber Interactive, студии с американским начальством и петербургскими офисами. Несколько лет назад они выпустили небезнадежный TimeShift и с тех пор работают над новым боевиком Inversion. Судя по всему, Battle: Los Angeles для них – попытка быстро заработать денег.

ПОХОЖЕ НА: Lara Croft and the Guardian of Light, Alien Swarm
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный, кооперативный на 2-4 игроков

Автор: Анатолий Сонин

GHOSTBUSTERS: SANCTUM OF SLIME

ПРИЗРАЧНАЯ УГРОЗА

- **ЖАНР:** Action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Atari
- **РАЗРАБОТЧИК:** Behaviour Interactive
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** низкие, видеокарта уровня GeForce 8600 или Radeon HD 2600
- **ИНТЕРНЕТ:** www.atari.com/gb-sanctumofslime/

Неприкасаемых среди классических киноблокбастеров не осталось: устами Марти МакФлая говорят теперь сценаристы Telltale Games, Индиана Джонс и Люк Скайуокер строят домики из кубиков LEGO, в Парк Юрского периода опять не зарастает народная тропа. «Охотникам» покой тоже не снится – два года назад они получили большой экшн с участием себя, а теперь встречайте их в экшне маленьком, скачиваемом и, откровенно говоря, проходном. Зато кооперативном.

Для начала разберемся со степенью этой самой кооперативности – потому что она низкая и вообще в сравнение не идет с современными тайтлами. Если на консолях за четырех охотников друзья-геймеры могут играть через Интернет, то на ПК собрать команду можно лишь за одним компьютером. Если вы не живете с тремя приятелями-раздолбаями (а кроме раздолбаев никто играть в Sanctum of Slime не согласится) и не имеете трех лишних геймпадов, сыграть полноценно у вас не выйдет. Не корите себя: для таких асоциальных пользователей есть одиночный режим, где напарниками вы-

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Имя Behaviour вы можете слышать в первый раз, но студия далеко не мелкого пошиба: это крупнейший независимый разработчик Канады с 375 сотрудниками в штате и 12 годами работы за спиной. Годы были, впрочем, не очень продуктивными: команда занималась все больше портами и играми по мотивам фильмов, а крупнейшим их релизом по сей день остается консольный экшн Wet.

bE HAVIOUR

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★ 5.0
ГРАФИКА	★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★ 5.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★ 6.0

+ Разнообразные враги, парочка интересных боссов, франшиза «Охотников за привидениями».

– Сломанный баланс, скучный сюжет, однообразная музыка, неработающий ИИ.

ПРОХОДНАЯ ИГРА, КОТОРУЮ НЕ ХОЧЕТСЯ СОВЕТОВАТЬ ДАЖЕ ФАНАТАМ «ОХОТНИКОВ» – СЛИШКОМ УЖ МАЛО ОТСЫЛОК К КАНОНУ КИНОСЕРИАЛА.

5.5
посредственно

Управлять машиной нельзя: она сама нарезает круги по небольшой городской карте.

Шутки в сюжетных роликах болезненно несмешные.

В SANCTUM OF SLIME СОВСЕМ НЕТ ОЩУЩЕНИЯ ТОГО, ЧТО ИГРА, СОБСТВЕННО, СДЕЛАНА ПО ФИЛЬМАМ.

ступают ИИ-болванчики – но они, к сожалению, не столько болванчики, сколько полновесные болваны. Компьютерные коллеги ни на что не способны без поддержки, не могут выбрать оружие, добровольно забиваются в углы, а иногда отказываются стрелять и несутся прямо в толпу врагов. На поздних уровнях это очень раздражает.

Но вернемся в начало – а начальная завязка, как и все сюжетные повороты, передается в Sanctum of Slime комикс-зарисовкой (не озвученной и не анимированной; зато ее разрешают пропустить). Оказывается, привидений в Нью-Йорке стало так много, что старый отряд «охотников» решил нанять себе сразу четырех помощников. За них, естественно, мы и играем, контакты же с ветеранами сведены к минимуму. Новички пытаются шутить и показывать характер, но позорно в этом деле проваливаются: ничего смешного или хотя бы интересного вы за всю игру не услышите.

ПРОКЛЯТИЕ ATARI

Свеженабранная команда выезжает на первое задание и тут же нападает на след древнего артефакта и еще более древнего демона, которого этим артефактом собираются призвать. Дальнейший сюжет заводит нас на кладбище, в особняк, на улицы Нью-Йорка, в канализацию – в общем, ведет себя очень предсказуемо. Но откровений никто и не ждал, ждали фансервиса для поклонников «охотников» – а его почему-то совсем мало: из кино перенесли, по сути, только протонный ранец и ловушку для привидений, в остальном с каноном обращаются вольно. Машина у героев новая, монстры какие-то совсем не киношные, оружие странное, герои незнакомые: в Sanctum of Slime совсем нет ощущения того, что игра, собственно, сделана по фильмам. Но оно, может, и к лучшему – не каждый фильм захочет ассоциироваться с таким продуктом.

В основе геймплея у Sanctum of Slime крепко сбитая механика: есть четыре охотника, есть карта, есть враги трех цветов – красные, синие и желтые, – и есть разные виды оружия против них. Желтая пушка напоминает дробовик и слегка замедляет неприятелей, синяя сделана в духе рейлгана и рикошетит от стен, красная – классический протонный ускоритель. На таком фундаменте, казалось бы, можно собрать неплохой экшн. Но не в этот раз: проблем у Sanctum of Slime целый ворох. Во-первых, локации тут не только скучны до зубного скрежета, но еще и повторяются: вторая половина игры состоит из переделанных уровней половины первой. Во-вторых, баланс ни к черту: первые часы играть откровенно скучно, последние – так сложно, что хочется сломать диск пополам (жаль даже, что диска никакого нет). Какое-то оружие слишком слабое, какое-то слишком сильное – кажется, игру даже не проходили для проверки качества. И, наконец, структура самой кампании скучнейшая: нет ни прокачки, ни головоломок, ничего. Заходите в комнату, истребляете привидений, направляетесь в следующую комнату – и так до самого финала. Ну и вышеупомянутый ИИ служит финальным гвоздем для гроба этих «охотников».

Щедрые пять с половиной баллов игра получает за ту тонкую прослойку в середине кампании, где уже не слишком просто, но еще не начали повторяться уровни – вот там действительно можно поиграть и получить удовольствие. К сожалению, недолго. ■

УПРЯМЫЙ МЮРРЕЙ

Особо ужасно Sanctum of Slime смотрится на фоне прошлой игры про охотников, Ghostbusters: The Video Game 2009 года выпуска. Сергей Думаков написал тогда: «Лучшего возвращения «Охотников за привидениями» нельзя было и придумать. Великолепная графика, узнаваемые герои, забавная история и непередаваемое ощущение постоянного праздника». За пару лет дух праздника выветрился – остается теперь надеяться, что у Atari хватит денег на новую большую игру про «охотников». Ждем позитивных сигналов и от киношников – они готовы-таки взяться за давно обещанную третью часть фильма. У ленты уже есть сюжет, но начало производства задерживает Билл Мюррей, не желающий воскрешать старый сериал. Пока неясно, чем закончится вся эта история – перезапуском сериала, отменой фильма или, возможно, исчезновением персонажа Мюррея.

Я не боюсь привиде… Святые угодники, пятиметровый паук!

ПОХОЖЕ НА: Shaun White Snowboarding, Stoked Rider
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный

Автор:
Егор Антоненков

Во время полетов хочется простить Stoked все. Жаль, что эти полеты короткие.

Как принято в играх про экстремальный спорт, в случае победы герой начинает вести себя, как идиот.

STOKED: BIG AIR EDITION

СНЕГ, ДОСКА И ТОСКА

- **ЖАНР:** Extreme Sports
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Namco Bandai Games
- **РАЗРАБОТЧИК:** Bongfish Interactive
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** средние, видеокарта уровня NVIDIA GeForce 8000 или ATI Radeon HD 2000
- **ИНТЕРНЕТ:** www.gettingstoked.com

Первым делом Stoked предлагает нарядиться. Сразу же выберите самые нелепые штаны, футболку с глупым принтом и приклейте сноубордисту бороду лесоруба – дальше все будет гораздо скучнее.

Серии Stoked уже больше десяти лет – наверняка кто-то вспомнит бесплатную Stoked Rider 2001 года, в которой сноубордист-пришелец не спеша катался по случайно генерируемым горам. Доступность сделала игру популярной, и спустя три года появилась первая коммерческая версия – Stoked Rider ft. Tommy Brunner, за которой последовало продолжение и даже вариант для Mac OS – Drop Point: Alaska.

В этот момент Bongfish Interactive сообразила, что ПК – не самая лучшая платформа для симуляторов сноубординга. В феврале 2009 новая часть – просто Stoked – оказалась эксклюзивом для Xbox 360. Почему игру (точнее, ее обновленную версию Big Air Edition) портировали на компьютеры более двух лет – непонятно.

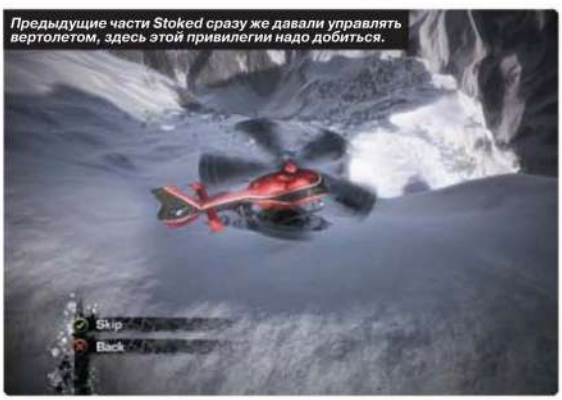
Игры про сноуборд всегда излучали безумие – в консольной 1080 Snowboarding можно было прокатиться на пингвине, а SSX Tricky целиком состояла из несовместимых с жизнью финтов. Stoked прикидывается занудой и старается быть реалистичной – в игре смоделированы не гоночные трассы, а целые горные регионы. Развлекать себя приходится самостоятельно: кататься, искать интересные спуски с трамплинами и связками препятствий. Если звезды сходятся, то, да, Stoked захватывает. Сколько бэкфлипов удастся сделать до того, как мы улетим в сугроб вверх ногами? Получится ли перелететь эту деревянную хибару? Пробуем, бьемся головой об крышу и, скучая, ищем новую точку для трюкачества. В каждой игровой зоне можно встретить других сноубордистов, которые ведут себя как двенадцатилетние скейтеры и раздают задания. Ничего особенного, обычно нас просто просят сделать какой-нибудь трюк, и все. И это поразительно: мы имеем дело с игрой, которая попросту не хочет развлекать.

Порт Stoked для ПК – отдельная история. Если у вас нет геймпада – бегите. Бегите, потому что никакими усилиями невозможно понять, почему для навигации по меню выбраны клавиши пробела, backspace и – внимание – home. Привет владельцам ноутбуков. Остальные клавиши назначал генератор случайных чисел. Геймпад значительно облегчает страдания и вообще спасает игру. Сноубордист подчиняется двум аналоговым стикам, что куда удобнее клавиатурных распальцовок. Интерфейс, правда, в любом случае будет украшен иконками кнопок контроллера Xbox 360 – как будто других геймпадов в природе не существует. Зачем и для кого Bongfish портировала Stoked – большой вопрос. Любители экстремальных спортивных игр уже давно обзавелись приставками, ведь на ПК в жанре постоянное безрыбье. И Stoked не спасает ситуацию. Скучная игра, плохой порт. ■

О РАЗРАБОТЧИКЕ

В 1999 году австрийцы Клаус Хуфнагль (Klaus Hufnagl) и Михаэль Путц (Michael Putz), занимавшиеся созданием веб-сайтов и интерактивных оболочек для компакт-дисков, получили заказ от сноубордической фирмы Flow. В результате появилась рекламная игра FLOW.game. С тех пор Клаус и Михаэль не возвращались к веб-дизайну: основав в 2001 году Bongfish, они сконцентрировались на разработке компьютерных игр, причем посвященных исключительно сноуборду.

ЕСЛИ У ВАС НЕТ ГЕЙМПАДА – БЕГИТЕ.



Предыдущие части Stoked сразу же давали управлять вертолетом, здесь этой привилегии надо добиться.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★ 5.0
ГРАФИКА	★★★★★★ 6.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★ 8.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★ 6.5

+ Относительная свобода действий, разнообразная музыка, смешные шапочки в магазине.

– Скучно, медленно. Плохое управление. Местами – баги.

И ПОЧЕМУ НА ПК ВЫХОДЯТ ТОЛЬКО САМЫЕ СКУЧНЫЕ ИГРЫ ПРО СНОУБОРД?

4.5
ПЛОХО

БУДЬ ХИТРЫМ!

СЭКОНОМЬ ТЫСЯЧУ РУБЛЕЙ НА ГОДОВОЙ ПОДПИСКЕ!

ЖУРНАЛ «РС ИГРЫ», ДИСКОВОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ И ВИДЕОЖУРНАЛ LEVEL UP!

ГОДОВАЯ ПОДПИСКА ПО ЦЕНЕ 2300 руб.

ПОЛУГОДОВАЯ ПОДПИСКА – 1300 РУБ.
(ВКЛЮЧАЯ ДОСТАВКУ)

Еще выгоднее! Подписка на комплект

РС ИГРЫ (2 двухслойных DVD) и СТРАНА ИГР (1 двухслойный DVD)

на год – 3960 руб., на 6 месяцев – 2178 руб.

ПОДПИСКА – ЭТО ЛЕГКО!

1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта **http://shop.glc.ru**.
2. Оплатите подписку через любой банк.
3. Вышлите в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из этих способов:
   – по электронной почте **subscribe@glc.ru**;
   – по факсу **(495) 545-0906**;
   – по адресу **115280, г. Москва, ул. Ленинская Слобода, д. 19, Омега плаза, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки**.

Если произвести оплату в феврале, то подписку можно оформить с апреля.
Единая цена по всей России, доставка за счет издателя.

УЗНАЙТЕ, КАК САМОСТОЯТЕЛЬНО ПОЛУЧИТЬ ЖУРНАЛ НАМНОГО ДЕШЕВЛЕ!

ЗВОНИТЕ! ПО БЕСПЛАТНЫМ ТЕЛЕФОНАМ **(495) 663-8277** (ДЛЯ МОСКВИЧЕЙ) И **8-800-200-3-999** (ДЛЯ ЖИТЕЛЕЙ ДРУГИХ РЕГИОНОВ РОССИИ, АБОНЕНТОВ СЕТЕЙ МТС, БИЛАЙН И МЕГАФОН). ВАШИ ВОПРОСЫ, ЗАМЕЧАНИЯ И/ИЛИ ПРЕДЛОЖЕНИЯ ПО ПОДПИСКЕ НА ЖУРНАЛ ПРОСИМ ПРИСЫЛАТЬ НА АДРЕС **INFO@GLC.RU** ИЛИ ПРОЯСНЯТЬ НА САЙТЕ **WWW.GLC.RU** В РАЗДЕЛЕ «ПОДПИСКА».

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ НА ЖУРНАЛ « »

☐ на 6 месяцев
☐ на 12 месяцев
начиная с _____ 201 г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
☐ Самостоятельное получение

Доставлять журнал курьером:
☐ на адрес офиса*
☐ на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. _____

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс _____
область/край _____
город _____
улица _____
дом _____ корпус _____
квартира/офис _____
телефон (код) _____
e-mail _____
сумма оплаты _____

*в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию
**в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
ОАО «Нордеа Банк», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «_____» с _____ 201 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
ОАО «Нордеа Банк», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «_____» с _____ 201 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

ЗАЛ СЛАВЫ

Игры, получившие награду «Золотой кулер», надолго остаются на страницах журнала. Они попадают сюда, в «Зал славы». Верхнюю часть страницы занимают главные блокбастеры года, а под ними список хитов поскромнее – сюда попадают все прочие проекты с «кулерами». «Зал славы» обновляется каждый номер, поэтому здесь остаются только лучшие, самые интересные и свежие игры.

CRYSIS 2

РАЗРАБОТЧИК: Crytek
ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
ИНТЕРНЕТ: www.ea.com/games/crysis-2

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 05(89)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0

Великолепная графика, невероятная насыщенность действием, достойный ИИ, аутентичный Нью-Йорк. Удивительно, но недочетов почти нет – разве что сюжет мог бы быть поинтереснее, а одиночная кампания – подлиннее. Блестящая работа над ошибками, идеальный блокбастер.

ASSASSIN'S CREED: БРАТСТВО КРОВИ

РАЗРАБОТЧИК: Ubisoft Montreal
ИЗДАТЕЛЬ: Акелла
ИНТЕРНЕТ: assassinscreed.uk.ubi.com/brotherhood

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 05(89)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5

Это Assassin's Creed 2.5 – в хорошем смысле. Лучшие моменты второй части размножены и доведены до ума, впервые в серии появляется мультиплеер.

THE SIMS MEDIEVAL

РАЗРАБОТЧИК: Electronic Arts
ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
ИНТЕРНЕТ: http://www.ea.com/the-sims-medieval

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 05(89)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5

В кои-то веки – новая часть сериала, а не очередное тематическое дополнение, к тому же переполненная действительно оригинальными идеями.

RIFT: PLANES OF TELARA

РАЗРАБОТЧИК: Trion Worlds
ИЗДАТЕЛЬ: Trion Worlds
ИНТЕРНЕТ: www.riftgame.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 05(89)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5

Интересная система прокачки и приятная графика гарантируют, что Rift не будет влачить маргинальное существование.

ИЛ-2 ШТУРМОВИК: БИТВА ЗА БРИТАНИЮ

РАЗРАБОТЧИК: 1C:Maddox Games
ИЗДАТЕЛЬ: 1С-СофтКлаб
ИНТЕРНЕТ: www.games.1c.ru/il2_britain/

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 04(88)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0

Грандиозное возвращение культового авиасимулятора на новом движке. У разработчиков получилось почти невозможное: добавить увлекательный сюжет.

DEAD SPACE 2

РАЗРАБОТЧИК: Visceral Games
ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
ИНТЕРНЕТ: www.deadspace.ea.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 03(87)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0

Сиквел-блокбастер с феноменальной атмосферой и множеством улучшений. На его фоне отличный оригинал кажется скромной театральной постановкой.

BULLETSTORM

РАЗРАБОТЧИК: People Can Fly, Epic Games
ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
ИНТЕРНЕТ: www.bulletstorm.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 03(87)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0

Bulletstorm не похожа ни на одну игру в жанре – идеи Painkiller здесь сочетаются с разгильдяйством Duke Nukem и масштабом Gears of War.

STARCRAFT II: WINGS OF LIBERTY

РАЗРАБОТЧИК: Blizzard Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ: 1С-СофтКлаб
ИНТЕРНЕТ: eu.battle.net/sc2/ru

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 09(81)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.5

Игра стоит каждой потраченной на нее копейки, каждой проведенной за ней минуты и даже каждой утраченной в боях с зергами нервной клетки. Продолжение самой знаменитой RTS выполнено в единственно верном ключе: геймплей остался нетронутым временем и маркетинговыми перверсиями.

MASS EFFECT 2

РАЗРАБОТЧИК: BioWare
ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
ИНТЕРНЕТ: masseffect.bioware.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 03(75)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 10

В мире людей и азари, кроганов и турианов не просто хочется жить – играя, ты уже живешь там, это кажется совершенно естественным, сопротивляться бесполезно, погружение – абсолютное. Определенно, это лучшая RPG среди шутеров и лучший шутер среди RPG.

WARHAMMER 40000: DAWN OF WAR 2 – RETRIBUTION

РАЗРАБОТЧИК: Relic Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ: Бука
ИНТЕРНЕТ: http://www.dawnofwar2.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 05(89)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0

Отличный пример правильного дополнения, которое займет вас даже на большее время, чем оригинальная игра.

DRAGON AGE 2

РАЗРАБОТЧИК: BioWare
ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
ИНТЕРНЕТ: www.dragonage.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 04(88)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5

Играть стало проще, удобнее и приятнее – а значит, ничто теперь не отвлекает от квестов, сделанных на традиционно высоком для BioWare уровне.

SHIFT 2 UNLEASHED

РАЗРАБОТЧИК: Slightly Mad Studios
ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
ИНТЕРНЕТ: www.needforspeed.com/shift2unleashed

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 04(88)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5

Теперь бренд Shift достаточно силен, чтобы на равных соперничать с Gran Turismo и Forza. А на ПК его лидерство даже не обсуждается.

WORLD OF WARCRAFT: CATACLYSM

РАЗРАБОТЧИК: Blizzard Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ: 1С-СофтКлаб
ИНТЕРНЕТ: www.wow-europe.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 02(86)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0

Эволюция предыдущего дополнения и революция в «старом мире». Отличный повод прокачать еще одного персонажа. Почти все новшества Cataclysm удались.

BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2 VIETNAM

РАЗРАБОТЧИК: DICE
ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
ИНТЕРНЕТ: www.badcompany2vietnam.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 02(86)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0

Более разных во всех смыслах игр, чем оригинальная Bad Company 2 и Vietnam, не существует. Изменился не только сеттинг, но сама динамика игры.

GRAY MATTER

РАЗРАБОТЧИК: Wizarbox
ИЗДАТЕЛЬ: ND Games
ИНТЕРНЕТ: www.graymatter-game.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 02(86)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0

Адвенчуры лучше Gray Matter за последние лет пять не выходило – и в ближайшие пять лет, похоже, не выйдет. Джейн Дженсен не разучилась делать игры.

РОССИЙСКИЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

MAGICKA. НУ ОЧЕНЬ ЭПИЧЕСКАЯ ИГРА

ЦЕНА 296 РУБ.

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Magicka
- **ЖАНР:** Arcade
- **РАЗРАБОТЧИК:** Arrowhead Game Studios
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Paradox Interactive
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С-СофтКлаб
- **ЛОКАЛИЗАТОР:** Snowball Studios
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНТЕРНЕТ:** www.snowball.ru/magicka/
- **ОЦЕНКА В РЕЦЕНЗИИ:** 7,5

ОЦЕНКА ЛОКАЛИЗАЦИИ

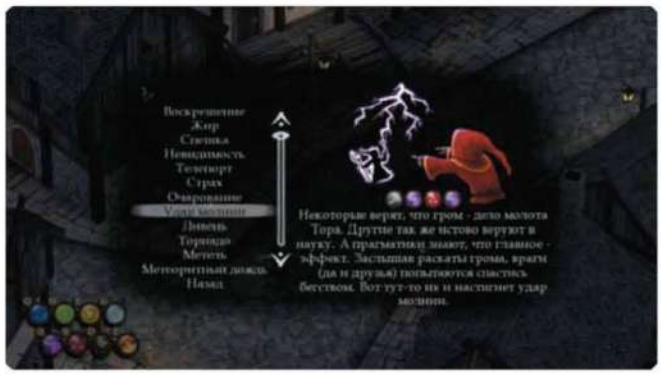
7.0

хорошо

Magicka доказывает, что даже в ролевых играх, копирующих Diablo, можно высмеивать современную поп-культуру – отсылки к «Звездным войнам» и еще львиной доле главных произведений искусства конца двадцатого-начала двадцать первого века встречаются здесь по штуке в полчаса. Упоминается даже Metal Gear Solid – среди разработчиков, похоже, есть фанаты творчества Кодзимы. Но вся соль Magicka не в этом, а в сумасшедшем геймплее, основанном на комбинировании заклинаний. Магия очень четко поделена на стихии, при создании заклинаний мы вольны мешать их в любых пропорциях, а затем атаковать врагов сотнями оригинальных заклятий. Далеко не всегда удастся добиться желаемого эффекта – например, вода вместе с огнем никакой опасности для противника не несут и превращаются в пар (зато он как раз нужен для некоторых комбинаций). Некоторые заклинания так вообще опасны для персонажа. Впрочем, без экспериментов все равно играть скучно: уже через пару минут после получения магического посоха потянет на опыты.

Особенности русской версии: На русский язык игру перевели сотрудники студии Snowball, известные нетрадиционным подходом к работе над локализациями – они не просто переводят исходный текст, но пытаются адаптировать его в соответствии с особенностями отечественной культуры. Чаще всего адаптированная локализация выходит лучше обыкновенной, но не в этот раз: у наших переводчиков все в порядке с чувством юмора, однако в оригинале Magicka играется и звучит намного смешнее, чем на русском языке. Касается это мелочей – например, первый уровень под названием «Призрачная угроза» на английском озаглавлен как The Phantom Menace, и это название первого эпизода новой трилогии «Звездных войн». В российском прокате он называется «Скрытая угроза», именно этот перевод и стоило использовать. Казалось бы, ерунда, но отсылка становится неочевидной.

К счастью, заголовок четвертого уровня в игре «Новая надежда» переведен правильно – хотя тут сложно изобрести велосипед. Русская озвучка присутствует, однако на языке Пушкина и Толстого вещает исключительно рассказчик, а вот персонажи на манер кукол из The Sims общаются с помощью никому не понятного и вымышленного диалекта, который похож то ли на немецкий, то ли на шведский. У самого рассказчика голос мерзкий и гнусавый, и он быстро отбивает желание слушать здешнюю историю. Правда, и звучит закадровый голос не очень часто, поэтому можно потерпеть. Вынеся за скобки творческий порыв переводчиков, нельзя не признать, что локализация вышла неплохой и без существенных ошибок или опечаток. Каждая фраза строго соответствует грамматическим нормам русского языка, и даже сложные слова вроде «нипочем» написаны правильно. Субтитры написаны литературным языком, и читать их одно удовольствие: «Тут повсюду эти злые длинноухие гоблины. Сущие черти, они когда-нибудь и до меня доберутся».



DRAGON AGE 2

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Dragon Age 2
- **ЖАНР:** RPG
- **РАЗРАБОТЧИК:** BioWare
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Electronic Arts
- **ЛОКАЛИЗАТОР:** Electronic Arts
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНТЕРНЕТ:** www.ea.com/ru/games/dragon-age-2
- **ОЦЕНКА В РЕЦЕНЗИИ:** 8,5

Сиквел лучшей RPG позапрошлого года оправдал все ожидания и оказался яркой, интересной и динамичной игрой. Даже на отрицательные черты проекта, вроде повторного использования уровней и отсутствия характерной для игр от BioWare эпичности повествования, смотришь со снисходительной улыбкой, словно эти досадные недоразумения допустил твой старый милый друг: ничего страшного, простим. При желании, конечно, можно выискать серьезные недостатки вроде однотипных и бедных по сравнению с оригиналом локаций и однообразных заданий, но, погрузившись в живописный мир темного фэнтези, делать этого совершенно не хочется. Секс-меньшинствам Dragon Age 2 понравится особенно сильно – демонстрируя толерантность, авторы регулярно подкладывают в постель к главному герою персонажа того же пола.

Особенности русской версии: Сотрудники российского подразделения Electronic Arts, кажется, восприняли обрушившуюся на компанию критику в связи с отвратительной локализацией первой Dragon Age слишком близко к сердцу и выпустили отечественную версию сиквела только с субтитрами, вообще без русской озвучки, вызывавшей столько претензий. Ранее сообщалось, что «EA Russia лишилась одного из партнеров» по переводам, и вместе с ним, видимо, пропало желание дублировать английскую речь на великий и могучий: все последние релизы от EA тоже без русской озвучки, приходится довольствоваться мелкими субтитрами в нижней или верхней частях экрана. Шрифты в Dragon Age 2, кстати, тоже еле видны даже на больших мониторах, приходится приглядываться. Зато с остальным дела обстоят прекрасно: раз нет дубляжа – нет главной причины для претензий. Субтитры, конечно, не всегда соответствуют оригинальной речи, но переводчики своевольничают, только когда нужно адаптировать оригинальную фразу под наш с вами язык, и встречается это очень редко. С текстами тоже полный порядок – их переводил если не лингвист, то просто грамотный человек. В мануалах и прочих больших текстах видится рьяное желание переводчика писать хорошим литературным слогом, и это похвально. В России Dragon Age 2 продается в двух комплектациях. Кроме простой коробочной версии за 600 рублей, также в магазинах можно отыскать «расширенное» издание стоимостью около тысячи рублей, куда помимо самой игры входит дополнительный контент вроде набора эксклюзивной экипировки и нового спутника. Также обладатели этого издания получают код для активации бонуса под названием «Черный магазин», где можно приобрести бойцового пса-мабари и другие полезные вещицы. ■

ОЦЕНКА ЛОКАЛИЗАЦИИ

7.5

хорошо

Автор:
Егор Антоненков

Бездумно прыгать лучше только после финиша – иначе можно наткнуться на трубу или свалиться в пропасть.

Бонусные этапы еще сложнее обычных, но за их прохождение дают гораздо больше очков.

BIT.TRIP RUNNER

01

БИТ С ПРЕПЯТСТВИЯМИ

РАЗРАБОТЧИК: Gaijin Games **ИНТЕРНЕТ:** www.bittripgame.com

Gaijin Games вновь экспериментируют. Если Bit.Trip Beat был музыкальным «Понгом», то Runner ставит опыты над платформерами – в этот раз Командир Видео бежит слева направо и постоянно прыгает.

Игра понятна с первых секунд, ведь устройство платформеров знает каждый. Здесь все даже проще: бег поставлен на автопилот, нам остается просто скакать, разбивать преграды, выставлять щит и делать подкаты. В Командира Видео летят метеориты, а дорогу преграждают пиксельные гусеницы – и это не считая кучи ям и других препятствий. Одна ошибка, и игра возвращает в начало уровня.

Как и в Beat, на помощь приходит музыка. Runner работает по тем же принципам: игра задает ритмическую основу, простой грув, а наши своевременные прыжки и подкаты рождают мелодии, по одной ноте на преграду. Тот, кто обладает хоть каким-то музыкальным слухом, может предугадывать мелодические ходы – а значит, и свои действия. Между миром музыки и Runner можно провести много параллелей. Сложные части уровней заучиваются наизусть и после пары повторов кажутся элементарными – как и при изучении новой композиции на настоящем инструменте. Опытные и ловкие игроки проходят некоторые этапы с первого раза – так же, как и профессиональные музыканты играют с листа. При желании можно запомнить уровень и пройти его с закрытыми глазами, ориентируясь по мелодиям.

Чувство ритма есть не у всех, и в этом нет ничего страшного. В первую очередь Bit.Trip Runner – платформер, а больше всего платформеры ценят быструю реакцию. На последних уровнях уши вообще хочется обменять на еще одну пару глаз или рук – игра становится очень сложной.

Сейчас большие музыкальные игры переживают переломный период. Последняя Guitar Hero провалилась в продаже, а студию Harmonix оценили в три с половиной бакса – кажется, пластиковые гитары уже никому не нужны. Тем временем Gaijin Games делает свою, оригинальную музыкальную серию, портирует ее на разные платформы и живет себе припеваючи. Это инди – здесь меньше денег, зато больше смелых идей. О том, что такое творческий кризис, авторы попросту не знают.

И еще: на последнем Independent Games Festival самой красивой игрой фестиваля признали Bit.Trip Runner. Но это уже детали. ■

ЦЕНА $9.99

ANAMANAGUCHI

Главную и заключительную музыкальные темы Bit.Trip Runner записала нью-йоркская группа Anamanaguchi. По собственному определению, команда играет «громкую быструю музыку с помощью взломанной Nintendo из 1985 года», а проще говоря – бодрый панк-рок с восьмибитными наложениями. В прошлом году Anamanaguchi сочинили саундтрек к консольному «Скотту Пилигриму», который и принес им первую известность. Официальный сайт группы: www.anamanaguchi.com

Пока один герой учится стрелять в полной безопасности, второй имеет все шансы закончить жизнь в грязной луже.

В этом тихом отеле прольется немало крови.

GEMINI RUE

02

СВЕТЛОЕ БУДУЩЕЕ

РАЗРАБОТЧИК: Wadjet Eye Games **ИНТЕРНЕТ:** www.wadjeteyegames.com

Gemini Rue легко принять за квест начала 90-х – игра так и выглядит. Это не просто обертка – внутри тут тоже сплошное ретро.

Бывший киллер, а ныне коп Азриель Один прибывает на планету Барракус в поисках пропавшего брата. Здесь не работает закон, милиция, как говорилось в пародийном ролике про «Тайд», куплена, а делами заправляет мафиозная группировка Бориокудан, на которую раньше и работал Азриель. Вдобавок 24 часа в сутки с неба идет дождь. Тем временем на другом конце галактики юноше, отзывающемуся на имя Дельта-Шесть, стирают память. Он посажен в секретную тюрьму Сектор 7, и, кажется, его что-то связывает с Азриелем.

Это несложная игра. Больше всего Gemini Rue ценит внимательность, а с головоломками справится и первоклассник. Все просто и логично: необходимые документы можно забрать с мертвых тел, полезную информацию предоставляют терминалы, а самый простой способ открыть дверь – взломать ее. Попав в тупик, мы берем трубку и делаем звонок другу – он наверняка что-то подскажет. Такая простота идет на пользу – игра быстро несется вперед, принося кучу удовольствия.

Gemini Rue ведет параллельное повествование – мы можем переключаться между двумя героями, сюжетные линии которых дополняют друг друга. Так, научив нас обращаться с оружием в Секторе 7, игра возвращается на Барракус прямо к началу перестрелки с бандитами. Да, здесь есть экшн-вставки. Боевая система похожа на неспешный Gears of War: герой прячется за каким-нибудь мусорным контейнером и периодически стреляет из укрытия. При определенной ловкости рук можно убивать врагов с одного, критического, выстрела.

Вокруг квестов всегда велись споры насчет уместности в них аркадных элементов. Gemini Rue в этом плане держится молодцом: стрельба здесь – как естественный элемент, к тому же авторы ей не злоупотребляют. У игры вообще правильный ритм: она постепенно набирает обороты, интригует и не отпускает.

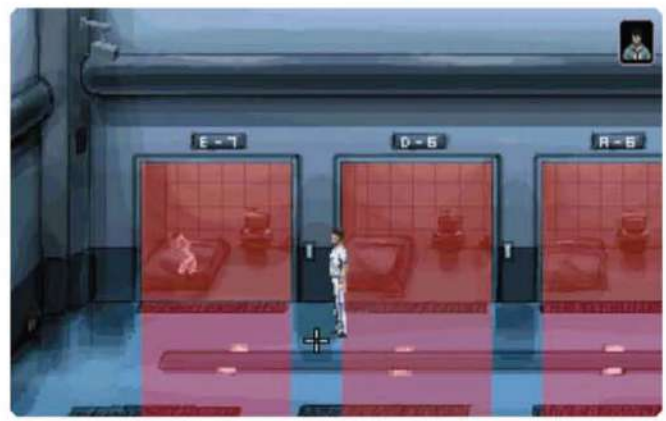
Wadjet Eye Games умеют нагнетать атмосферу – мир Gemini Rue отталкивает чуть ли не на физиологическом уровне, а крупные грубые пикселы этому только помогают. Ливень, бездомные на улице, трупы на свалке – кажется, Азриель здесь единственный, кто готов сражаться. Периодически вступает музыка – невероятно красивая и невероятно депрессивная. То что надо для мыла и веревки.

Видно, что авторы были зажаты в рамках небольшого бюджета – герои долго бегают по одним и тем же локациям, а местами задникам не хватает детализации. С другой стороны, они не успевают наскучить – мы постоянно чем-то заняты, глазеть по сторонам некогда. А когда узнаешь, что Gemini Rue сделали три человека, хочется буквально завалить их респектами – невероятный талант. Раньше такие проекты разрабатывали большие команды вроде LucasArts и Revolution Software.

Gemini Rue, как пришелец из 1994 года: графика, звук, механика – все оттуда. Забавно, что в 2011-м эти элементы до сих пор адекватно выглядят. Любителям квестов – обязательно. Мы же рекомендуем Gemini Rue еще и тем, кто любит хорошо рассказанные истории. ■

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Классическая история: Дейв Гилберт еще ребенком полюбил квесты, а в 2001 году начал делать их сам, в качестве развлечения. Через пять лет развлечение превратилось в основную работу, когда Дейв основал Wadjet Eye Games. Первый проект компании – Shivah, история нью-йоркского раввина, пытающегося спасти свою синагогу. Вслед за Shivah команда Дейва выпустила трилогию Blackwell, а также Emerald City и Puzzle Bots. Все как один – ретро-квесты.



Dinner Date – это самый подробный ужин в истории компьютерных игр.

DINNER DATE

03

ЦЕНА $4.99

УЛИСС

РАЗРАБОТЧИК: Stout Games
ИНТЕРНЕТ: thestoutgames.com/:DinnerDate

Сегодня у Джулиана особый день – первое свидание. Дама сердца вот-вот придет на ужин. Или не придет?

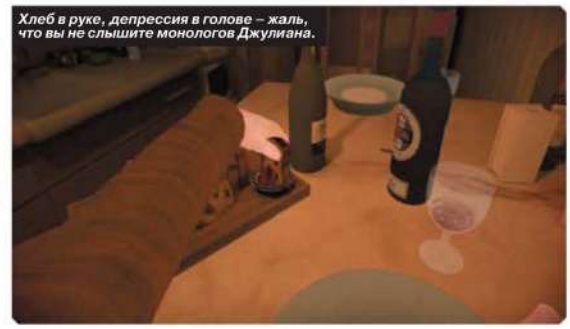
Что мы видим: суп, хлеб, вино, бокалы рядом. Конечно, свечи – куда без них? Герой садится за стол и начинает ждать.

В этот момент начинается «игра». Без кавычек не обойтись – Dinner Date стоит на стыке разных медиа и никак не укладывается в рамки. Здесь мало интерактивности для видеоигры и чересчур много для визуальной новеллы. Мы играем за подсознание Джулиана и управляем его вниманием. Часы, стол, вино – как только что-нибудь цепляет взгляд героя, тот начинает озвучивать все, что приходит на ум. А ему есть о чем вспомнить: работа, наглый босс, друг, организовавший это свидание, красотка, которой нет.

Часы тикают, мысли героя становятся все более депрессивными. Мы же продолжаем скакать с предмета на предмет, слушая размышления Джулиана. Тем временем он наполняет первый бокал и без особых раздумий опустошает его. Постепенно на стол переползают хлеб и суп – их мы будем есть в одиночку. Второй бокал идет вскоре за первым. Джулиан начинает проводить странные аналогии, мысли прыгают и становятся несвязными. Когда герои GTA 4, напивались, спотыкались и пытались скрыться от полиции, все было весело и безобидно. В Dinner Date алкоголь помогает влезть в голову неуверенного молодого человека, который на наших глазах теряет последнюю надежду на хороший вечер. Дама не придет. Джулиан бросит сигаретный бычок в горлышко бутылки и, шатаясь, выйдет из квартиры.

Все это выглядит как эксперимент в области подачи истории. Stout Games взяли отточенную писателями-модернистами технику потока сознания и применили ее к компьютерной игре. Собственно, все удовольствие здесь приносит слежение за ходом мыслей Джулиана – а это уже, простите, литературная категория. После пары изменений Dinner Date вполне могла бы оказаться на экспозиции какого-нибудь арт-центра.

На разработку такого мог пойти только инди-разработчик, которому нечего терять, – и хорошо, что такие люди есть. В Dinner Date заложен большой художественный потенциал. Как все это продавать – другой вопрос. ■


Хлеб в руке, депрессия в голове – жаль, что вы не слышите монологов Джулиана.

Слоненок начинает путешествие в полном одиночестве, но скоро все изменится.

БЕСПЛАТНО

ELEPHANT QUEST

04

ХОЧУ, ЧТОБЫ СЛОНИКИ ЕЩЕ ПОБЕГАЛИ

РАЗРАБОТЧИК: jmtb02 **ИНТЕРНЕТ:** armorgames.com/play/10606/elephant-quest

Про Elephant Quest нужно знать ровно одну вещь: это игра про слоненка с бластером.

Предыстория подается в форме сказки: жил-был слоненок, и у него была классная синяя шляпа, которую он очень любил. Но вдруг появился мамонт, отобрал головной убор и скрылся. Сказка заканчивается, слоненок водружает на спину бластер и начинает поиски шляпы.

У Elephant Quest легкомысленная оболочка при взрослой игровой механике. Игра ориентируется на двухмерные Metroid и Castlevania: есть открытый мир, который мы исследуем, и герой, постепенно растущий в навыках. Все игровые зоны доступны сразу (правда, к паре дверей нужны ключи), но игра намекает на то, что лучше начать с простого – тот, кто срезает углы, нарывается на сложных врагов. По уровням ползают миролюбивые монстры – они редко нападают первыми, зато могут задавить количеством. Сначала чудовища кажутся серьезной угрозой. За двадцать минут понимаешь, что главная угроза исходит от собственных рук, из-за которых слоненок то и дело падает в пропасть. Герой получает опыт, повышается в уровне, а мы распределяем призовые очки по навыкам. Ролевая система похожа на поле от настольной игры: от центра к периферии идет несколько дорожек, каждая пройденная клетка прибавляет очки к параметрам героя (даже у слонов есть intelligence и charisma), чем дальше от центра, тем больше. Эти очки мы вкладываем в развитие навыков. Через полчаса ловкий слон перестает криво стрелять, а за харизматичным выстраивается свита маленьких летающих слонят – тоже с бластерами. Выполнив несколько заданий, слоненок обзаводится дополнительными пушками и таскает их за собой на веревочке – прямо как дети с машинками.

Elephant Quest сделал Джон Куни, автор пародийной Achievement Unlocked. Здесь все так же весело, главное – не пролистывать диалоги и быть внимательным. Мы успеем познакомиться со слоном, который маскируется под буйвола (в итоге выясняется, что это вообще зубр), собрать коллекцию воздушных шариков (перебив всю живность в округе) и узнать, что пустыня «is the coolest place to hang out».

Если этой игре чего-то и не хватает, так это продолжения – потому что слоненок с бластером заслуживает новых приключений. ■

Ближе к финалу на экране творится натуральная свалка, что делает игру только веселее.

НОВОСТИ FREE 2 PLAY | О СЕТЕВЫХ ИГРАХ, КОТОРЫЕ НЕ НУЖНО ПОКУПАТЬ

«СОЦИАЛИЗАЦИЯ» ПРОДОЛЖАЕТСЯ

ИЗВЕСТНЫЙ РАЗРАБОТЧИК НАЧНЕТ ДЕЛАТЬ ИГРЫ ДЛЯ FACEBOOK

Не только российская игровая индустрия все больше специализируется на играх для социальных сетей: западные разработчики тоже массово уходят в эту отрасль осваивать новую нишу. Недавно свои первые игры для Facebook запустили компании Ubisoft и Electronic Arts, и очень скоро за ними последует Insomniac Games.

Insomniac Games – не самая известная среди играющих на компьютерах, но хорошо знакомая консольным геймерам компания, ответственная за создание сериалов Spyro, Ratchet and Clank и Resistance. Недавно ее руководитель Брайан Гастингс (Brian Hastings) рассказал журналистам об открытии в студии специального подразделения, которое будет заниматься созданием несложных игр для мобильных платформ и социальных сетей. Зачем? Сам Брайан называет это решение «прагматичной необходимостью», что в переводе на русский означает: «хотим больше денег».

В одном из интервью Брайан, рассуждая на тему будущего игровой индустрии, поделился секретом, что разработка серьезных (или «коробочных») игр требует слишком много времени и денег. Плюс в этой сфере, по мнению Брайана, слишком высокая конкуренция и относительно небольшая аудитория, которая к тому же никак не увеличивается. Поэтому разработчикам приходится биться друг с другом за одних и тех же игроков, постоянно изобретать велосипед и вкладывать в проекты невероятные денежные ресурсы. Да и хорошую прибыль могут принести только AAA-проекты. В это время ситуация с играми для мобильных и социальных платформ совсем другая. Во-первых, аудитория социальных сетей стабильно увеличивается – тот же Facebook каждый год преумножает количество пользователей. Во-вторых, разработка социалки или казуалки обходится разработчику гораздо дешевле.

Несмотря на частичную переквалификацию, текущие планы Insomniac Games по разработке игр для консолей не меняются. По словам Брайана, его компания будет работать сразу на два фронта. Он не стал раскрывать подробности будущих социальных проектов, но пообещал уже через год «размыть грань между двумя разными аудиториями», имея в виду казуальных геймеров и хардкорных игроков.

В связи с этим интересно посмотреть, что случится с играми для Facebook через год. Сегодня запуск проекта для крупной социальной сети уже обходится в десятки, если не сотни тысяч долларов, и мелким компаниям дверь в тот же Facebook или «В контакте» закрыта. С приходом крупных издательств конкуренция только усиливается. Любопытен и тот факт, что, в отличие от многих российских компаний, которые покинули серьезный игровой бизнес, уйдя в более дешевый онлайн, западные компании не спешат полностью менять профиль и продолжают параллельно и разработку коробочных игр. И самое главное: такие компании, как Electronic Arts или, искренне надеемся, Insomniac Games, не копируют существующие механики, но пытаются внести в социальные игры нечто новое. Пусть кто-то в большей, а кто-то в меньшей степени. Означает ли это, что интересные проекты появятся на социальных платформах? Мы, по крайней мере, надеемся на это. ■

Сериал Resistance выходит только на PlayStation 3, и это отличные шутеры, поэтому искренне жаль, что разработчики игнорируют персональные компьютеры.

«А ты уже сделал игру для Facebook?»

Если мобильную версию Resistance сложно вообразить, то на основе Ratchet and Clank можно сделать шикарный платформер для смартфонов.

Надеемся, что «размыть грань между двумя разными аудиториями» не означает портировать Spyro и остальные игры компании на iPhone и iPad.

Dragon Age Legends, facebook-вариант известной игры, совсем не ровня «коробочному» аналогу, но неплохое дополнение к основным играм серии.

FIREFALL – РЕВОЛЮЦИОННЫЙ ОНЛАЙНОВЫЙ ШУТЕР?

RED 5 STUDIOS ХОЧЕТ ОСВЕЖИТЬ ММО-ИГРЫ

Если вы всю сознательную жизнь ассоциировали онлайновые игры с World of Warcraft и еще сотней однотипных азиатских MMORPG, имейте в виду, разработчики из компании Red 5 Studios придерживаются схожего мнения. Эти люди делают ММО-шутер под названием Firefall и надеются встряхнуть погрязшую в самоповторах индустрию free2play игр. В марте они посетили бостонскую игровую выставку PAX East, где ответили на вопросы о своем проекте и поделились мнением о всех ММО вообще. Впрочем, смысл их выступлений легко укладывается в одну строчку: онлайновые игры обладают огромным потенциалом, но мало кто может им воспользоваться. Под абстрактным словосочетанием «мало кто», видимо, стоит понимать «никто кроме нас».

Генеральная линии партии такова, что в Red 5 Studios, рассказывая о Firefall, не употребляют аббревиатуру ММО, и на этом строится вся рекламная кампания многообещающего проекта. «Мы считаем, что у ММО гигантский потенциал, но расходуют его попусту. Почему не называем игру ММО? Мы стремимся сделать нечто новое, и ярлыки в этом случае ни к чему», – сообщил журналистам на прошлой PAX исполнительный директор студии-разработчика Марк Керн. Сотрудники Red 5 Studios вторят своему лидеру: «Да, мы избегаем всяких определений, но это только потому, что мы делаем нечто новое, чего раньше никогда не было. К тому же, чтобы сделать многопользовательский шутер, первым делом нужно сделать сам шутер, а уже потом прикрутить к нему элементы онлайновой игры. Видите, вот в этом и заключается уникальность нашего подхода к разработке. А такое определение, как ММО, собьет геймеров с толку».

С первого взгляда в Firefall и вправду не признаешь ММО-шутер – тут должен быть сильный кооператив, подразумевающий коллективное истребление гигантских жуков и прочих не самых приятных тварей. Онлайновые же сражения пока очень похожи на мультиплеерный режим какой-нибудь Halo. Однако именно на эту комбинацию разработчики, судя по всему, и сделали ставку. С одной стороны – богатый мир с возможностью исследования, интересными квестами и объятый священной войной против обезумевших членистоногих.

Красиво? И это бесплатная игра.

С другой – масштабные мультиплеерные перестрелки, классы персонажей и внутриигровой магазин. При этом игра, по планам разработчиков, не будет вытягивать из пользователей последние деньги, а успех в ней в большей степени зависит от мастерства игрока, а не от количества потраченных на нее реальных рублей. В это, правда, совсем не верится, но чем черт не шутит. Прошедшая PAX подтвердила, что Firefall – это эксперимент. Разрабатываемая бывшими сотрудниками Blizzard игра или даст развитие жанру онлайновых шутеров, или докажет, что ничего лучше велосипеда под названием Modern Warfare 2 на этом поприще уже не изобрести. Ведь остальные разработчики, а это Sony Online Entertainment, CryTek и армия южнокорейских компаний, смелые шаги прочь от классического мультиплеера делать не собираются – так, и Warface, и Battlefield Free4Play не больше чем условно-бесплатные версии, в общем-то, старых игр. А Firefall пока кажется немного другой. Главное, чтобы надежды на светлое будущее free2play шутеров не похоронили сами разработчики, а Firefall оказалась хорошей игрой не только на бумаге. ■

Красивые пейзажи и насыщенные мультиплеерные баталии – вот на чем держится вся игра.

Глядя на эти кадры, не удивляешься, почему разработчики называют Firefall уникальным онлайновым шутером. Такого красивого мира, кажется, нигде еще не было.

В качестве кооперативных заданий предложат заняться добычей дорогого минерала – с помощью этой буровой машины.

ВО ЧТО ПОИГРАТЬ

ЗАКРЫТОЕ ТЕСТИРОВАНИЕ:

APB: RELOADED
gamersfirst.com/apb

COCOLANI ISLAND
cocolani.gamesamba.com

DRAGONSOUL
dragonsoulonline.com

DREAMLAND ONLINE
do.igg.com

ELSWORD
elswordonline.com

GODS AND HEROES
godsandheroes.com

HEROES OF MIGHT AND MAGIC ONLINE
homm.91.com/index

LIME ODYSSEY
limeodyssey.aeriagames.com

MYTHOS EUROPE
mythos-europe.com/en

REMNANT KNIGHTS
remnantknights.gamesamba.com

SUPER HERO SQUAD ONLINE
shsonline.com

TALES OF PIRATES II
top2.igg.com

WAKFU
wakfu.com

ОТКРЫТОЕ ТЕСТИРОВАНИЕ:

BLACK PROPHECY
blackprophecy-game.com

CARDMON HERO
cardmon.t3fun.com

COSMIC BREAK
cosmicbreak.com

DAWNTIDE
dawntide.net

DRAGON'S CALL
dc.gamedp.com

DYNASTY WARRIORS ONLINE
dynastywarriors.aeriagames.com

FAXION ONLINE
faxiononline.com

FORSAKEN WORLD
fw.perfectworld.com

HERO:108
hero108online.com

HEROES OF THREE KINGDOMS
hotk.perfectworld.com

LEGENDS OF EDDA
legendofedda.gamescampus.com

STARJACK ONLINE
starjackonline.com

Автор:
Иван Сапров

SUN ОНЛАЙН

ММОРРG ПРО КОЛЛЕКТИВНЫЕ ЗАХВАТЫ ЗАМКОВ

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Soul of the Ultimate Nation
- **ЖАНР:** MMORPG
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Webzen
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Ingamba
- **РАЗРАБОТЧИК:** Webzen
- **ИНТЕРНЕТ:** sunonline.ru
- **ТЕКУЩИЙ СТАТУС:** закрытое бета-тестирование

Многопользовательская ролевая игра SUN Онлайн начинается как первый «Властелин колец» – с ролика, который повествует про эпический конфликт родных братьев, претендующих на королевский престол. За спиной каждого из них стоит целая армия или рыцарей, или демонов – такой вот простенькой историей авторы объясняют нам происходящее в игре. Впрочем, сюжет тут играет даже не второстепенную роль.

СОЛНЕЧНОЕ КУН-ФУ

Разработчики очень любят нахваливать боевую систему, а издатели называют ее главным достоинством игры. И действительно, тактика схваток во многом определяется классом персонажа. Самих их не очень много (хилер, два разных танка, стрелок и ассасин), зато они все совершенно разные – у каждого свой перечень умений, от которых и зависит стиль сражений. Но, по большей части, достоинство игры не в стилях или тактиках.

Ведь в SUN Онлайн есть возможность захвата замков и прилегающих

В игре преобладает смешанная стилистика – есть и азиатское, и европейское.

Какая MMORPG обойдется без колдуний с посохами и волшебных деревьев? Никакая!

К созданию врагов авторы игры подошли творчески. Дизайнеров вообще нужно похвалить, ведь и герои выглядят не менее экстравагантно.

Особо сильных монстров можно победить только с помощью друзей по гильдии – валить тварь интересно, но не так, как биться за территорию.

Графика в игре весьма достойная – все благодаря использованию Unreal Engine 3.

ЧТОБЫ СТАТЬ ХОЗЯИНОМ НОВЫХ ЗЕМЕЛЬ, НУЖНО ОДОЛЕТЬ ПРОТИВНИКОВ НА КАЖДОЙ ИЗ ПРИМЫКАЮЩИХ К ДВОРЦУ ТЕРРИТОРИЙ.

к ним земель – и захваченная территория означает дополнительные бонусы гильдии-завоевательнице. Чтобы стать хозяином новых земель, нужно одолеть противников на каждой из примыкающих к дворцу территорий. В кровавых боях могут участвовать от 20 до 40 персонажей, а исход схватки влияет на общий процесс захвата замка. Тут очень сильно проявляется чувство собственника – хочется захватывать все новые и новые территории, гнать другие гильдии на края карты и устанавливать деспотию.

Кроме того, в игре есть специальный редактор, моделирующий сражения. В наших силах собственноручно создать или PvE, или PvP-партию – если со второй все понятно, то в первом случае вы отправитесь на коллективные поиски и уничтожение огромнейших монстров, которых не победить в одиночку. Все очень просто и удобно: достаточно задать несколько параметров вроде режима (PvE, PvP или миссия) и уровня сложности арены – это и определит силу неигровых противников на локации. Все, можете звать друзей, и не надо ходить ни в какие подземелья и дожидаться, пока все соберутся для рейда.

ПРОПИСНЫЕ ИСТИНЫ

А если вы в MMO больше всего любите крафтинг, SUN Онлайн и подавно вам подойдет. Тут нет скучной прокачки специальных профессий: улучшать и создавать предметы можно прямо с начала игры и любым героем. Нужные ингредиенты не придется искать днем с огнем или покупать втридорога у торговцев: они в достаточном количестве выпадают из убитых монстров. Одним словом, совершенствуйте ваше снаряжение сколько душе угодно. Кроме того, как и во всех уважающих себя онлайновых ролевых играх, тут есть ездовые животные, и с ними связана еще одна важная особенность: их, как и героя, можно одевать в броню, и это сделает их куда сильнее и круче.

У SUN Онлайн есть еще одно достоинство, каким многие другие проекты похвастаться, увы, не могут – это трепетное отношение издателя к проекту. Даже если стандартный геймплей надоест, авторы всегда предложат веселый досуг – например, забавный и интересный конкурс. В данный момент игру переводят на русский язык и, судя по увиденному, локализация получится выше всяких похвал.

В игре даже будет русская озвучка – и, похоже, для работы над ней были задействованы не самые плохие актеры. К тому же на русские серверы сразу будет установлена значительно улучшенная Limited Edition, которая в данный момент доступна только корейским пользователям. Закрытое тестирование начинается уже в мае – тогда и ждите наш более подробный обзор. ■

В игре много непохожих друг на друга локаций – уровни не наскучат.

Автор:
Иван Сапров

Один удар – литр крови.

В отличие от большинства корейских игр, в «Реквиеме» спецэффекты не так сильно раздражают, ведь каждый фиолетовый луч света сопровождается кровавым шлейфом.

РЕКВИЕМ

САМАЯ КРОВАВАЯ ОНЛАЙНОВАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

18+ КРОВАВАЯ БОЙНЯ

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Requiem: Alive
- **ЖАНР:** MMORPG
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Gravity
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Ingamba
- **РАЗРАБОТЧИК:** Gravity
- **ИНТЕРНЕТ:** requiem-online.ru
- **ТЕКУЩИЙ СТАТУС:** релиз, 2-й сезон

На официальном сайте Requiem красуется темный ярлычок следующего содержания: «Кровавая бойня, 18+». Уникальное, можно сказать, явление, когда издатели MMORPG намеренно ограничивают аудиторию. Но в случае с Requiem Online поступить иначе просто нельзя: тамошняя мясорубка и правда противопоказана детям и беременным женщинам.

У Requiem хватает отличий от прочих южнокорейских MMORPG – например, раз в сутки на сервере наступает ночь (с 11 вечера до 2 утра), и в потемках начинают бродить гораздо более сильные монстры, чем днем.

Тех, кто не спрятался до наступления темноты в защищенных городах, найдут поутру в виде разорванных фрагментов тел. Только самые отчаянные игроки отваживаются выходить за пределы поселений по ночам: ведь за сильных противников и награды дают получше.

А после получения 23-го уровня и выполнения особой цепочки квестов персонаж может сам превращаться в свирепого зверя, чьи способности зависят от выбранной расы. Чем больше монстров успели убить перед трансформацией, тем дольше это продлится.

Но есть и еще одно обстоятельство, которое выделяет проект из сотни аналогов, сошедших с конвейера по производству азиатских MMORPG. Авторы дополнили знакомую механику небывалой кровавостью и повсеместной мрачностью. В схватках герои не светятся всеми цветами радуги, а при смерти не распадаются на тысячи разноцветных молекул. Вместо этого они остервенело, заливая экран кровью, рвут друг друга на куски и отрубают конечности.

Со стороны массовые драки напоминают взаимный геноцид: словно расы вышли на поле боя с целью истребить соседей до последнего человека, а иначе мир будет уничтожен. Сюжетно, кстати, творящийся на экране беспредел объясняется схожим образом. Отдаленно все это варварство напоминает произведения в стиле «темного фэнтези». Мы не хотим показывать на Dragon Age, но... В общем, Requiem Online – это мрачная, атмосферная и по-взрослому кровавая игра. Кстати, в нее и играют в основном взрослые люди – средний возраст пользователя колеблется где-то между 20-30 годами. Если вам понравится стиль «Реквиема», вы наверняка предпочтете ее всем остальным азиатским онлайновым играм, как это сделали многие игроки. Тем более в России адекватной альтернативы просто нет – другой столь же мрачной ролевой игры в ближайшем будущем не предвидится.

Более подробный разбор русской версии читайте в следующем номере. ■

СО СТОРОНЫ МАССОВЫЕ ДРАКИ НАПОМИНАЮТ ВЗАИМНЫЙ ГЕНОЦИД: СЛОВНО РАСЫ ВЫШЛИ НА ПОЛЕ БОЯ С ЦЕЛЬЮ ИСТРЕБИТЬ СОСЕДЕЙ ДО ПОСЛЕДНЕГО ЧЕЛОВЕКА.

Как видите, Requiem привлекает не только уровнем насилия.

INGAMBA – НОВЫЕ ХОЗЯЕВА RAGNAROK

«Реквием» создали одни из самых известных южнокорейских разработчиков, студия Gravity, ответственная за появление MMO-серий Ragnarok, Time N Tales и Pucca Rating. В России же в данный момент их проекты представляет новая компания, Ingamba, полная амбициозных планов по выводу на наш рынок и других MMORPG.

ingamba

PIRATES SAGA

Я И МОИ СОМАЛИЙСКИЕ ДРУЗЬЯ

РАЗРАБОТЧИК: Can't Stop Games
ИНТЕРНЕТ: apps.facebook.com/piratessaga/

На фоне многих социальных игр Pirates Saga выделяется бодрым ритмом – здесь и правда много приключений. Can't Stop Games не прогадали с сеттингом: быть пиратом так же круто, как гангстером 30-х или бандитом Дикого Запада. Эльфы и фермеры и рядом не стояли.

Портовые города с радостью скупают фрукты, так что мы забиваем ими трюм и гоняем от фермы до рынка – все ради монет.

Мы получаем судно и путешествуем от острова к острову, выполняя задания. На экране разворачивается неспешная морская Diablo: плаваем, сражаемся с другими пиратами, ищем золото в местах кораблекрушений. В Pirates Saga простые битвы (корабли встают друг напротив друга и начинают перестрелку), но они увлекают – никто не знает, какой выстрел окажется критическим. Задания тут дают либо смешные бородачи, либо, натурально, обезьяны. Все как обычно: потопить 20 кораблей, поймать 30 попугаев, сделать 5 апгрейдов. Опять же, это не скучно – игра держит обратную связь, сообщает об успехах и всячески подбадривает. Экстремалы могут взять в таверне курьерские миссии: доставка посылок под плотным вражеским огнем будет неплохим развлечением.

За выполнение квестов дают деньги и опыт, и экипаж растет в уровне: командор (похожий на писателя Егора Просвирина) перестает стрелять в молоко, а уловы дедули-рыбака существенно вырастают. На торговле рыбой и фруктами можно заработать неплохие деньги, так что заранее расширяйте трюм. Или же потратьте монеты на пушки. Вокруг носятся другие игроки, и у самых дерзких активирован PvP Mode. Подплываем поближе и открываем огонь. Тут надо понимать, что боевой режим включается сразу на 15 минут, подстрелить пару лодок и спрятаться в домике не выйдет – найдут и накажут. Пацифисты встают в круг и болтают через чат, посылая друг другу смайлики. Очень мило.

У пиратских крепостей большой запас прочности – лучше договориться с другими игроками и атаковать вместе.

ПИРАТЫ ВСТАЮТ В КРУГ И ПОСЫЛАЮТ ДРУГ ДРУГУ СМАЙЛИКИ. ОЧЕНЬ МИЛО.

Как и все социальные игры, Pirates Saga делает жизнь легче тем, кто приводит друзей или вкладывает деньги. Нелюдимые игроки скованы ограничениями: некоторые апгрейды доступны, только если с вами плавают друзья, важные задания дают друзья, а очки энергии восполняют, опять же, друзья. Фейсбуковская страница игры кишит воплями «add me plz!», и это понятно – люди ищут компанию. Про социализацию можно забыть, угостив Pirates Saga парой купюр. Тогда игра разрешает пуститься вразнос – апгрейды и корабли становятся доступны независимо от уровня, запреты снимаются. В этом нет ничего плохого – деньги ускоряют монотонную прокачку. Похоже, что мы здесь надолго – в Pirates Saga порой просто интересно, что будет дальше. Это красивая и интересная игра, а от пары друзей и нескольких баксов она становится только лучше. ■

Автор:
Вячеслав Маковецкий

ОТ КРЕСТОНОСЦЕВ ДО КОСМОДЕСАНТНИКОВ

ТАМПЛИЕРЫ В ИГРАХ

Assassin's Creed. Доктор сказал резать.

На дворе стоял 1119 год: двадцать лет прошло со времени взятия Иерусалима в ходе первого Крестового похода. Земля Обетованная была уже отнюдь не обетованная, всюду стоял типичный средневековый беспредел: паломников грабили, церковь недополучала сборы, короли выдыхали события последних лет, а рыцари маялись от безделья. Что-то явно нужно было делать.

Тут в светлую голову благородного французского рыцаря с отнюдь не забавным по тем временам именем Гуго де Пейн (не путать с Максом) пришла исключительно человеколюбивая мысль: основать вместе со своими родственниками рыцарский орден. Причем не просто совместного проведения досуга ради, а во имя благородной цели – защищать пилигримов, пока те совершали свои паломничества по святым местам. Гуго был нищим, как церковная мышь, лучшим положением не могли похвастаться и прочие рыцари. А потому и орден получил не самое модное по тем временам название «Нищие рыцари». Все было настолько плохо, что долгое время на их печати были изображены два воина верхом на одной общей лошади.

Идея рыцарей-защитников паломников пришлась по душе многим, получила благословение свыше от Папы и европейских королей. Жизнь стала налаживаться: под штаб-квартиру ордену даже выделили часть помещения Иерусалимского храма. С тех пор орден и стали называть Орденом Храма, а рыцарей – храмовниками. Одним словом, тамплиерами. И завертелось.

Орден стремительно набирал сторонников, получал новые привилегии и расширял сферу деятельности. Времена одной лошади и двоих бойцов канули в Лету. На деньги ордена строились замки, соборы, дороги. Тамплиеры рулили финансовыми потоками по всей Европе, набирали власть. Причем власть нешуточную. А большие деньги и большая власть, как известно, портят. С тамплиерами связывают деятельность огромного количества тайных орденов, в том числе иллюминатов. Считается, что их целью было создание единого государства с единой верой, подконтрольного ордену. Но тамплиеры полагались не только на материальные ценности: согласно множеству источников, храмовники активно изучали алхимию, проводили всевозможные мистические опыты. Философия ордена превратилась в причудливый коктейль веры, по-

Assassin's Creed. Наставление на путь истинный души заблудшей.

ПОПУЛЯРНО МНЕНИЕ, ЧТО ЖЕСТОКИЙ УРОК НАУЧИЛ ХРАМОВНИКОВ НЕ ДЕМОНСТРИРОВАТЬ ПУБЛИЧНО СВОЕ МОГУЩЕСТВО, А ДЕЙСТВОВАТЬ БОЛЕЕ СКРЫТНО.

иска научных знаний и мистики. Сильней всего тамплиеров интересовали христианские артефакты, главным из которых был, конечно же, Грааль. На пике своего могущества тамплиеры стали много большим, чем просто орденом любителей дальних прогулок в сторону Гроба Господня: это была могущественная организация, которая одной рукой самыми активными темпами развивала экономику и инфраструктуру Европы, а другой держала за причинное место множество аристократов и даже королей, которые были им должны деньги. И все было бы у тамплиеров прекрасно, если бы в начале тринадцатого века короля Филиппа на пару с Папой Римским не задушила исключительно большая жаба. Успехи могущественного ордена вызывали желудочные колики и яростное желание прибрать к рукам рыцарское добро. В конечном итоге обвинив тамплиеров во всех смертных грехах, эта парочка вырубила практически весь орден. Практически, да не весь. Особенно злостным гонениям орден подвергся во Франции, но, например, в Португалии он просуществовал еще долгое время. Кроме того, часть рыцарей были выпущены в итоге на свободу и влились в другие рыцарские ордена или же основали новые, вроде ордена Рыцарей Христа. Все эти факты дали основу для мнения, что жестокий урок научил храмовников не демонстрировать публично свое могущество, действовать более скрытно.

После себя тамплиеры оставили колоссальных размеров наследие и в два раза больше баек и легенд. В умах ученых и обывателей образ тамплиеров колеблется от святош до клуба темных властелинов, жаждущих захватить мир. Многие считают, что орден на самом деле и по сей день ведет бурную деятельность, только тайно. С приходом эпохи компьютерных игр столь мощный источник вдохновения просто не мог остаться не востребованным. Тамплиеров начали пихать к месту и не к месту параллельно с тайными сообществами иллюминатов и прочими масонами.

ХОРОШИЙ ТАМПЛИЕР – МЕРТВЫЙ ТАМПЛИЕР

Если речь заходит про храмовников, то у современного геймера первая ассоциация возникает с Assassin's Creed. В первой части игрок встречается с этим орденом в двух ипостасях: классической (эпохи расцвета в конце XII века) и современной – в виде могущественной корпорации Абстерго. Ирония игры в том, что уже с самого начала

Assassin's Creed. Тамплиеры тут правят безраздельно.

нам как бы намекают, что противостояние двух организаций на всем протяжении истории человечества было далеко не столь успешным, как хотелось бы братству Ассасинов. Тамплиеры как были могущественной организацией, так ей и остались. Четкая иерархия все так же на месте, неприступные замки сменили прекрасно охраняемые офисы, рыцари по-прежнему вооружены до зубов, только сменили мечи на автоматическое оружие. И что самое главное, остается неизменной цель – стремление к абсолютной власти, а в качестве ее инструмента – поиск «божественных артефактов». Погружаясь в прошлое, главный герой встречается с реально существовавшими представителями ордена Тамплиеров, например, магистром Робером де Сабле. Хитрые сценаристы настолько перемешали вымысел и реальные исторические факты, что отделение зерен от плевел превращается в довольно сложное занятие. Важно также и то, что в Assassin's Creed сценаристы не допустили довольно распространенную ошибку и не поставили знак равенства между тамплиерами и вообще всеми крестоносцами. Потому что крестовых походов было много и принимали в них участие все кому не лень, даже дети. И безусловно, к тамплиерам относились не все их участники. Один из современных тамплиеров Доктор Уорен Видик как бы невзначай заметит, что большая часть достижений научного прогресса – результат деятельности корпорации Абстерго. И вновь мы видим, что со средневековья ничего особенно и не изменилось. Несмотря на всю беспринципность методов, орден тамплиеров приносит пользу человечеству своими научными разработками. А то, что в этот раз подопытным кроликом стал наш протагонист – ну, не повезло.

И в то же самое время, хотя храмовники противопоставлены главному герою, они не являют собой абсолютное зло. Знаменитая догма о том, что цель оправдывает средства, демонстрируется в игре буквально на каждом шагу. У нашего протагониста нет выбора, кого поддерживать, уже хотя бы потому, что не в его интересах помогать людям, которые готовы держать его в плену.

Но вот философские вопросы, над которыми стоит поразмять серое вещество игроку, подкидывают регулярно. Допустимо ли ставить эксперименты на людях ради получения бесценных знаний о медицине? Когда преступников вешают за малейшую провинность – это правосудие или самосуд? Убийство одного ради всеобщего блага – суровые реалии жизни или просто религиозная шелуха для фанатиков?

Первая часть игры оказалась лишь прологом, но главную идею вложили игрокам в черепную коробку: тамплиеры не только не были уничтожены, а наоборот были, есть и, как говорится, собираются есть дальше. Причем их представительства расползлись по всему миру, крепко обосновались в Новом Свете и Азии. Таинственное исчезновение Николы Тесла – происки тамплиеров в лице Эдиссона. Мотив – тамплиеры чуть было не потеряли контроль над научными разработками в области электричества. Гитлер – марионетка тамплиеров. А мировые войны – это те самые чудовищные средства, которые были оправданы целью – погоней за артефактом, дающим власть над умами людей. Вы еще помните про двух парней на одной лошади? А вот тамплиеры к тому времени уже об этом давным-давно забыли. Во второй части Assassin's Creed Ubisoft в значительной мере сменили акцент от неоднозначности в поступках тамплиеров к выводу, что они есть зло. Господь, вера, высокие идеалы превратились в конечном итоге в бутафорию, оставив после себя алчность, жестокость, беспринципность. Армия Тьмы, не иначе, Саурона только не хватает. Иными словами, к концу второй части серии образ храмовников выродился окончательно, потеряв при этом часть своего очарования.

РАБОТА В ФОНОВОМ РЕЖИМЕ

Не все так дотошно относятся к работе над тамплиерским сеттингом, как создатели Assassin's Creed, но тамплиеры, как бренд, раскручены, а значит, на них можно строить рекламу. Ленивые разработчики часто дают лишь

StarCraft 2. «Это кто на тамплиера не похож, я не похож? А ну иди сюда».

ГЕРБ ТАМПЛИЕРОВ

Красный крест в качестве своего символа тамплиеры выбрали отнюдь не от балды или от желания походить на вооруженного до зубов медбрата. Такой символ им был презентован не кем иным, как Папой Римским Евгением III. На мероприятии был богатый фуршет и куча вип-персон в лице короля Франции Людовика VII, архиепископа Реймса, магистра Франции Эврара де Бар и немаленькой толпы рыцарей. Знак было дозволено носить на левой стороне плаща под сердцем – «с тем, чтобы сей победоносный знак служил им щитом, и дабы никогда не повернули они назад пред каким-нибудь неверным». На самом деле это было не такой уж хорошей идеей. «Стрелять сюда», – как бы намекал крест. И потому в дальнейшем его наносили и на накидку, а самые умные на щит. Так оно было безопасней. Первоначально крест имел самую обычную форму, а уже позже к нему добавились разнообразные дизайнерские изыски. Современные геймдизайнеры продолжили это начинание. Кто-то просто доработал идею, кто-то решил пойти дальше и представил свое видение герба Храмовников.

исторический фон без особых искажений, добавляют отсебятины и накладывают события очередной «эпической» игры.

Одной из таких поверхностных игрушек стала, например, Knights of the Temple. Первая часть вышла в апреле 2004 года, а сиквел явил себя миру уже через год. Тут протагонист-тамплиер совершенно не задумывается о власти над миром. Он очень даже кошерный рыцарь, который огнем и мечом несет добро и миролюбие в ряды несознательных и заблудших душ. Декорации сплошь исторические – все тот же конец двенадцатого века, но на их фоне творится всякая чертовщина: есть девушка с неким особым даром, ее похищает главный плохиш, а мы боремся за справедливость, пробиваясь сквозь сонмы противников. Вот вам и весь сеттинг. Орден предстает игрокам единственным лучом света в темном царстве. И если Ubisoft задавали игроку вопросы и подбрасывали неоднозначные ситуации, то в Knights of the Temple храмовники показаны практически с нимбами над головами. Общая мрачная атмосфера игры особенно подчеркивает благородство отважных паладинов, а в случае с главным героем подчеркивание двойное и жирное. Точно такую же ситуацию можно встретить и в других подобных играх, например, The Cursed Crusade или The First Templar. Если говорить об ордене тамплиеров в этих играх, то… а говорить-то и нечего. Есть рыцарь, есть Тьма. В душе или в виде нечисти вокруг – вопрос десятый. Наша задача ее изничтожить. Это не делает такие игры хуже или лучше, но если после Assassin's Creed вам вдруг захочется поиграть еще во что-нибудь именно про орден тамплиеров – это не тот случай.

Ведьмак. Ведьм храмовники любили жечь во все времена.

ОРУЖИЕ ХРАМОВНИКОВ

Фирменным оружием Тамплиеров в средние века были длинные мечи. Конечно, при необходимости благородный рыцарь мог отмахаться от супостатов хоть бы даже и табуреткой. Но заколоть проклятого сарацина сверкающим мечом проще и эффективнее, нежели проделать то же самое дубьем. Опять же нельзя забывать про имидж. Характерной особенностью именно тамплиерского меча было наличие уже упоминавшегося креста на его основании. Впрочем, тамплиеры из компьютерных игр следуют этой тенденции отнюдь не всегда. Все же чрезмерная реалистичность частенько идет во вред игровому процессу. А потому с чем только не воюют компьютерные храмовники. В руки им дают и булавы, и молоты, и футуристические жезлы, но мечи все равно остаются фаворитами. Стереотип – штука сильная!

Dragon Age. Тамплиеры всегда и везде были склонны к гигантомании.

ТАМПЛИЕРЫ БЫВАЮТ РАЗНЫЕ...

Встречаются и обратные ситуации, когда рыцари храма настолько нравятся демиургам игровой индустрии, что прямые или косвенные отсылки к ним вставляют в сюжет игры, но не называют при этом игровой орден тамплиерами. Такую ситуацию можно встретить в играх, где, казалось бы, христианством, Иерусалимом и, соответственно, тамплиерами даже и пахнуть не должно. Например, не избежали этой почетной участи одни из лучших ролевых игр первого десятилетия двадцать первого века: Dragon Age: Origins и «Ведьмак». Ни в одной из них слово «тамплиеры» не звучит, но культурное влияние чувствуется сильно. Одной из фракций Dragon Age являются, например, рыцари-храмовники. Согласно легенде, они занимались тем, что отлавливали магов крови, культистов и прочих несознательных еретиков. При таком размахе под горячую руку мог попасть и вполне себе добропорядочный маг, но рыцарей это как-то не слишком заботило. К счастью, со временем неуемное рвение храмовников удалось частично унять. Официально их ролью теперь является защита простых смертных от магов, если те набедокурят. И вместе с тем храмовники оберегают магов от временами агрессивно настроенных простолюдинов. В случае эксцессов рыцари действуют быстро и решительно: рубят в клочья всех причастных, и только уже потом разбираются, что к чему. Безусловно, все это делается во имя всеобщего блага и процветания, но сами маги почему-то называют столь благое начинание тиранией и самоуправством. Именно тезис о том, что цель оправдывает средства, в наибольшей степени выдает источник вдохновения создателей фракции храмовников. Отличает местных храмовников от реальных тамплиеров разве что значительно меньшая заинтересованность во власти. Они не рвутся контролировать финансовые потоки, вкладываться в строительство замков и вообще загонять в долговую яму местных самодержцев. «Колдовство плохо, святая вера хорошо» – вот лозунг рыцарей храма в Dragon Age. Именно эта особенность, а вовсе не отсутствие в символике брендового креста не дают нам возможности провести полную параллель между храмовниками Dragon Age и орденом тамплиеров. С одной стороны, да – это рыцари, которые именем Господа и подручными средствами наводят мировой порядок, с другой стороны, им сильно

Knights of the Temple. Скажите «ААААА».

Warhammer. Самое время каяться и писать завещание.

Warhammer. Они несут добро и свет. Молотом и пулемётом.

ЧЕРЕЗ 8 ЛЕТ ТАМПЛИЕРАМ СТУКНЕТ 900 ГОДИКОВ. УДИВИТЕЛЬНО, ЧТО ЗА СТОЛЬ ВНУШИТЕЛЬНЫЙ СРОК ЭТОТ РЫЦАРСКИЙ ОРДЕН ТАК И НЕ БЫЛ ЗАБЫТ. СКОРЕЕ, НАОБОРОТ, С КАЖДЫМ ГОДОМ ЕГО ИЗВЕСТНОСТЬ ВОЗРАСТАЕТ. НАПРИМЕР, В DRAGON AGE: ORIGINS И В «ВЕДЬМАКЕ» СЛОВО «ТАМПЛИЕРЫ» НЕ ЗВУЧИТ, НО КУЛЬТУРНОЕ ВЛИЯНИЕ ЧУВСТВУЕТСЯ СИЛЬНО.

не хватает тамплиерской хватки, чтобы сжить со свету чародейскую братию. В «Ведьмаке» одна из главных действующих фракций – Орден Пылающей Розы. И вот он в гораздо большей степени срисован с тамплиеров. Уже только одно то, что его возглавляет Великий Магистр, намекает на этот факт довольно недвусмысленно. Рыцари Пылающей Розы точно так же, как их реальные прототипы, защищают простых людей от монстров и прочих напастей – что характерно, бесплатно. Чем, собственно, и портят настроение ведьмакам, которые аналогичную работу выполняют хоть и несравнимо лучше, но на платной основе. Это ли не калька с первоначально задекларированных целей тамплиеров? Но за напускным благочестием стоит мощнейшая организация, целью которой является, ни много ни мало, спасение человечества от надвигающегося Конца Света. По крайней мере, в это свято верит Великий Магистр. И это, безусловно, требует установления тотального контроля. Цель вновь оправдывает средства. Ради нее можно жечь и убивать, но не забывать при этом улыбаться во все тридцать два монарху, демонстрируя свою лояльность короне. Чтобы раньше времени не встрепенулся. А вокруг вновь полным-полно недовольных.

Если говорить о коренном отличии Рыцарей Пылающей Розы от тамплиеров, то это, безусловно, отсутствие в качестве главной цели священного артефакта, с помощью которого можно решить все проблемы одним махом. Можно поспорить насчет того, что таким объектом были секреты ведьмаков, удачно стыренные зондер-командой бандитов. Но они не являлись всеобщей священной целью, лишь средством для ее достижения, причем не единственной и ко всему прочему еще и секретной. В конечном итоге, кем на самом деле выступает своеобразная инкарнация Тамплиеров в Ведьмаке, предстоит решить самому герою. Но при любом раскладе выбор предстоит между большим злом и меньшим. Как и в нашем мире, собственно. Кто знает, как повернулась бы история, если бы Великого Магистра не сожгли на костре инквизиции?

Свой собственный ремейк классического ордена Тамплиеров решили сделать и создатели вселенной Warhammer 40k. В этой игре это особая каста воинов – Black Templars, в русской версии Черные храмовники. Поскольку вселенная вымышленная, соответственно никаким христианством здесь даже не пахнет. Тем не менее, ключевые признаки присутствуют в полной мере. Во-первых, на это сразу же тонко намекает символ – черный крест. Также как и реальный прототип, Черные храмовники – военизированный орден. Много тысяч лет назад (по игровой временной шкале) им была поручена священная миссия – защищать Императора и все человечество. Удивительно, что за все это время подобное занятие им так и не наскучило. Их реальные прототипы не продержались и сотни лет. Исполняют они свое дело с узнаваемой фанатичностью. В случае необходимости готовы уничтожать целые народы, если те встали на пути великой миссии. Черные храмовники имеют строгую иерархическую структуру и возглавляются великим маршалом, который руководит всем неисчислимым флотом железной рукой.

Knights of the Temple

Knights of the Temple

The First Templar

Такое положение вещей вот уже не одну эпоху радует человечество и расстраивает всех агрессивно настроенных личностей. Орден представляет собой страшную силу. Стукни его руководству в шлем устроить переворот космического масштаба – сил на это им бы хватило. Такая преданность своей первоначальной миссии является ключевым отличием между Черными храмовниками и их реальными прототипами, которые не гнушались, как мы помним, всевозможными заговорами.

ХОТЬ ТУШКОЙ, ХОТЬ ЧУЧЕЛОМ

Есть особая категория игроделов. Они могут создать отличные, суперпопулярные игры. Добавить туда тамплиеров и... вообще не задуматься над тем, чтобы их тамплиеры были хоть сколько-нибудь аутентичны или на худой конец хотя бы напоминали своих реальных собратьев. Таких «однофамильцев» тамплиеров можно встретить на самом деле в очень многих проектах. Временами списаны только внешние приметы, а временам никакой видимой связи между ними и отважными храмовниками и вовсе не прослеживается. Открывают парад недотамплиеров Высшие и Темные Тамплиеры StarCraft.

Согласно официальной истории, это особая каста, в которую вошли те племена протоссов, у которых преобладала сила и ловкость. Бравые воины занимались принуждением местного населения к принятию нового мирового порядка – Кхалы. Как можно заметить, ничего общего в плане возникновения тамплиеры из StarCraft с христианскими тамплиерами не имеют. Это именно каста воинов, а не объединение единомышленников, не рыцарский орден. Хотя в обоих случаях замес произошел на почве идеологии религиозного толка. Тамплиеры протоссов, дабы не скучать после окончания гражданских войн, заняли себя благородным делом: стали защищать свой народ от всяческих катаклизмов и любой другой внешней угрозы. Казалось бы, в этом-то и сходство, но по сути, а чем еще заниматься касте воинов? Своим названием местные тамплиеры, скорее всего, обязаны любви к паломничеству во всякие храмы на разных планетах. Но им даже в голову не приходит заниматься подковерными махинациями. Раскол в их рядах с последующим отпочкованием касты темных тамплиеров произошел отнюдь не из-за интриг, а из-за изначального несогласия последних с линией правящей партии. Так что, в конечном счете, свое название эта каста не оправдывает. Blizzard просто использовала красивое название для своих юнитов.

А еще таких же «тамплиеров» можно встретить, например, в игре Lineage 2. Здесь они называются рыцари Евы (в оригинале Temple Knights). На самом деле данные персонажи показывают что-то вроде сводного представления о паладине, то есть с таким же успехом тамплиером можно назвать паладина из Diablo 2, например.

В игре «Аллоды Онлайн» в мешанину фракций и классов тоже затесались храмовники. У каждой расы они выглядят немного по-своему, но вновь-таки это скорее собирательный паладинский образ, нежели конкретный рыцарский орден с узнаваемым кредо жизни «цель оправдывает средства».

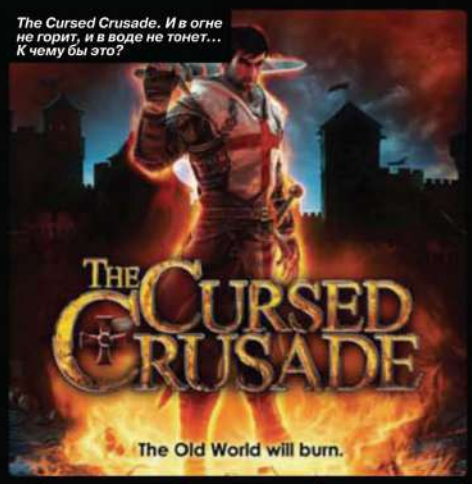
ТАМПЛИЕРЫ РАЗНЫЕ НУЖНЫ, ТАМПЛИЕРЫ РАЗНЫЕ ВАЖНЫ

Через 8 лет тамплиерам стукнет 900 годиков. Удивительно, что за столь внушительный срок этот рыцарский орден так и не был забыт.

Ведьмак. Рыцарь Зигфрид смотрит на еретиков… с отеческой любовью.

«Тамплиеры» StarCraft 2 даже стали центральной фигурой отдельной книжной серии.

Assassin's Creed. Примерно так выглядят современные тамплиеры по версии Ubisoft.



The Cursed Crusade. И в огне не горит, и в воде не тонет… К чему бы это?

Скорее, наоборот, с каждым годом его известность возрастает. А ведь те же тевтонцы или госпитальеры, хоть и оставили свой след в истории, такого резонанса создать не смогли. Сначала рыцари храма пользовались популярностью в книгах и фильмах, а с активным развитием компьютерных игр плотно захватили и этот плацдарм. Чего уж там скромничать, в последние годы они и вовсе стали любимцами геймеров. Перечисленные игры – лишь верхушка гигантского айсберга игр про тамплиеров. Такие рыцари присутствуют почти в каждой стратегии, описывающей средние века, засветились даже в жанре квестов – Broken Sword: The Shadow of Templars тому наглядное доказательство. Списывать ли такую популярность на Грааль, с помощью которого хитрые потомки тамплиеров помыкают сознанием геймеров, или же на внушительный исторический вклад – личное дело каждого. Но факт остается фактом: добавьте в вашу игру рыцарей в модных накидках с красным крестом и неоднозначным мировоззрением, и внимание игроков вам обеспечено. Главное все остальное не запороть. А не то черный храмовник придет за тобой, геймдизайнер. ■

The First Templar

Легендам мира Warcraft могут позавидовать даже легенды нашего, реального мира!

УРОКИ ГЕЙМДИЗАЙНА ОТ KATAURI INTERACTIVE

УРОК ДЕВЯТЫЙ: ТВОРЦЫ МИРОВ

Сегодня я расскажу о том, кто и как создает игровые миры. Нет, не те поросшие лесами и океанами шарики и не бесконечные бетонные коридоры, по которым бегают игроки. Я имею в виду саму основу игрового мира, его историю, атмосферу, легенды и прочее-прочее, что летописцы всех мастей бережно заносят в толстенные фолианты со слов геймдизайнера… В общем, крепкую теорию, которая потом дружной командой разработчиков воплощается на практике. Да-да, и за игровые миры тоже отвечает геймдизайнер.

На самом деле я приложил руку к созданию всего нескольких миров. Сперва я работал над мирами-черепахами из наших игр серии King's Bounty (Эндория, Теана и Демонис), а сейчас вовсю выковываю вместе с остальными геймдизайнерами Katauri новый, техно-магический мир Аура для MMORPG Royal Quest. В общем, вы наверняка в курсе. Об этом я и расскажу.

СНАЧАЛА БЫЛО СЛОВО

Итак, перед вами пустыня. Почти голая, почти безжизненная. И нет в ней ни кактусов, ни страусов: ни-че-го. И вот появляется продюсер с пухлым портфелем, набитым деньгами (или не с пухлым, или даже не продюсер – не суть важно). Осматривает все это благолепие с важным видом и заявляет, что теперь здесь будет город-сад.

Да, именно с веского слова продюсера или руководителя проекта начинается создание игрового мира. И слово это – «сеттинг». Без него игровой мир просто не родится. Ведь именно сеттинг вкупе с жанром определяет размеры игрового мира, уровень его развития, атмосферу и прочие важные вещи. К сеттингу, пожалуй, можно приплюсовать еще и игровую атмосферу. Та же фэнтези может быть классической, сказочной, юмористической, готической и т.д.

А что потом? Здесь уже все зависит от того, как поставлена работа в команде. Уверен, что в какой-нибудь Blizzard есть тайный подвальчик, битком набитый сценаристами и писателями всех мастей, которые только и ждут, когда же им дадут на растерзание новый мир. А потом днями и ночами пишут и пишут его историю, извлекая на свет тысячи легенд и сказаний, придумывая легионы колоритных персонажей и квадратные километры уникальных географических объектов. Придумывают и расписывают в мельчайших подробностях, кто, когда, с кем и что ел и сколько именно вешал в граммах пороха в свои пороховницы. Доморощенный же игровой разработчик такой роскоши себе позволить не может. В лучшем случае в его распоряжении есть наемный профессиональ-

Автор: Иван Магазинников,
ведущий геймдизайнер «King's Bounty: Перекрестки миров»

Когда в основе игры лежит эпический фильм-блокбастер, созданный по культовой книге, беспокоиться об истории мира не стоит – все давно придумано и продумано до мелочей (речь идет о «Властелине колец», конечно).

ИСТОРИЯ ЛЕГЕНДЫ

В далеком 2004 году компания Katauri Interactive начала работу над игрой, у которой еще даже не было названия, но уже было четкое видение игрового процесса: все как в King's Bounty, только с реальным временем на карте, в стиле Diablo. Разумеется, игровой мир мы придумывали совершенно новый, с иголочки. Примерно через полтора года, когда у нас уже было что показать и мы начали готовиться к выставке, мы озаботились названием игры. Обычно выбор названия – дело коллективное. Все предлагают свои варианты, они обсуждаются, устраивается голосование… Ну и, разумеется, победитель получает ценный приз. Первым придумывается англоязычный вариант названия, «экспортный», а уже потом – русский. Например, название «Легенда о рыцаре» было придумано мною, а «Принцессу в доспехах» предложил наш аниматор, Руслан Черный. Идея насчет приобретения прав на название King's Bounty пришла в голову Диме Гусарову еще на ранних стадиях разработки, и он высказал свои идеи продюсеру фирмы «1С» без особых надежд. Когда же фирма «1С» заполучила права на именитую торговую марку и предложила переименовать наш Battlelord официально в King's Bounty, радости «катаурян» не было предела. Русскую приставку «Легенда о рыцаре» было решено сохранить.

ный писатель, в худшем – временно сидящий без дела тестер или программист искусственного интеллекта. Но чаще всего задействуется штатный сценарист или геймдизайнер. И они начинают придумывать… нет, не легенды и сказания игрового мира, и даже не его очертания, а сюжет.

ПО ПЫЛЬНЫМ ДОРОГАМ НЕВЕДОМЫХ МИРОВ

В самых запущенных случаях, пожалуй, первые полгода-год, команда страдает ерундой, придумывая никому не нужные правила именования дворянских сословий или воинские звания военно-космической пехоты. Называется это «проработкой игрового мира», хотя я склонен считать это уклонением от своих прямых обязанностей – от разработки игры.

Нет, я вовсе не против глубокой проработки игрового мира, его деталей и атмосферы. Но всему свое время, и для игры куда как важнее добротный сюжет, грамотно разложенный на квестовую цепочку, чем описание тысячи бесполезных для игрового процесса вещей, которые и приткнуть некуда. Ну какая разница, сколько нашивок должно быть на пузе у капитана королевской гвардии страны эльфов, если у вас еще нет сюжета? А когда он появится, то в нем и вовсе может не оказаться ни страны эльфов, ни королевской гвардии!

Когда я еще только-только обосновался в офисе Katauri и забил под завязку бесполезным софтом новенький, только что доставленный комп, я получил задание в общих чертах описать игровой мир и подумать над сюжетом. Ух и взялся же я за работу! Начитанный и наигранный, тут же начал лепить удивительные миры с целой кучей необычных и нигде не встречавшихся фич. Придумал зубодробительный сюжет в стиле эпических фэнтезийных киноновелл, только еще и нелинейных, с десятком концовок. В моем воспаленном воображении уже мелькали кадры из сюжетных CG-видеороликов…

Увы, моим фантазиям было суждено разбиться о беспощадные скалы реальности. Нелинейный сценарий в разы дольше делать и тестировать, на видеоролики у нас просто нет ресурсов, а мой «гениальный» сюжет был назван набором штампов из кучи игр и книг, да еще и слишком мутным, непонятным игроку. Описание игрового мира так и вовсе оказалось ненужным без увлекательного сюжета, события которого развивались бы в этом мире и делали его еще достовернее и глубже. Это как пустой горшочек от меда для Винни Пуха. Вроде как и предмет в хозяйстве полезный, а все же без меда совсем ненужный.

Тогда-то и было решено, что первым делом игре нужен сюжет. Ну и, разумеется, по мере необходимости в сюжет нужно было внедрять персонажей, подкладывать под копыта коня героя. И все мои наработки пошли в корзину. Я получил новую задачу. Разработать хороший игровой сюжет и привлечь к этому настоящего профессионального писателя. Именно тогда я и связался с известным российским фантастом Алексеем Пеховым (как это произошло, я описывал в статье «Геймдизайнер и писатели-сценаристы»), и мы приступили к работе. И создавали не вселенную, а именно сюжет, на ходу «подкладывая» под него фундамент в виде отдельных фрагментов игрового мира, на ходу сшивая из лоскутков карту, отмечая на ней ключевых персонажей и отмечая важные эпизоды из рождающегося мира.

Такой подход оказался более эффективным! У нас начал вырисовываться игровой мир, и при этом мы точно знали, что игрок будет в нем делать, каково его место. Стала понятной механика и логика квестов, появился список ключевых объектов и персонажей с описаниями. Красота!

ОСОБЕННОСТИ РАЗВЕДЕНИЯ ЧЕРЕПАХ

Те, кто играл в наши игры серии King's Bounty, наверняка знают о важнейшей роли этих животных в структуре мироздания. Если кратко, то Нижние миры покоятся на спинах Великих черепах, бессмертных полубожественных существ, плавающих по Мировому океану.

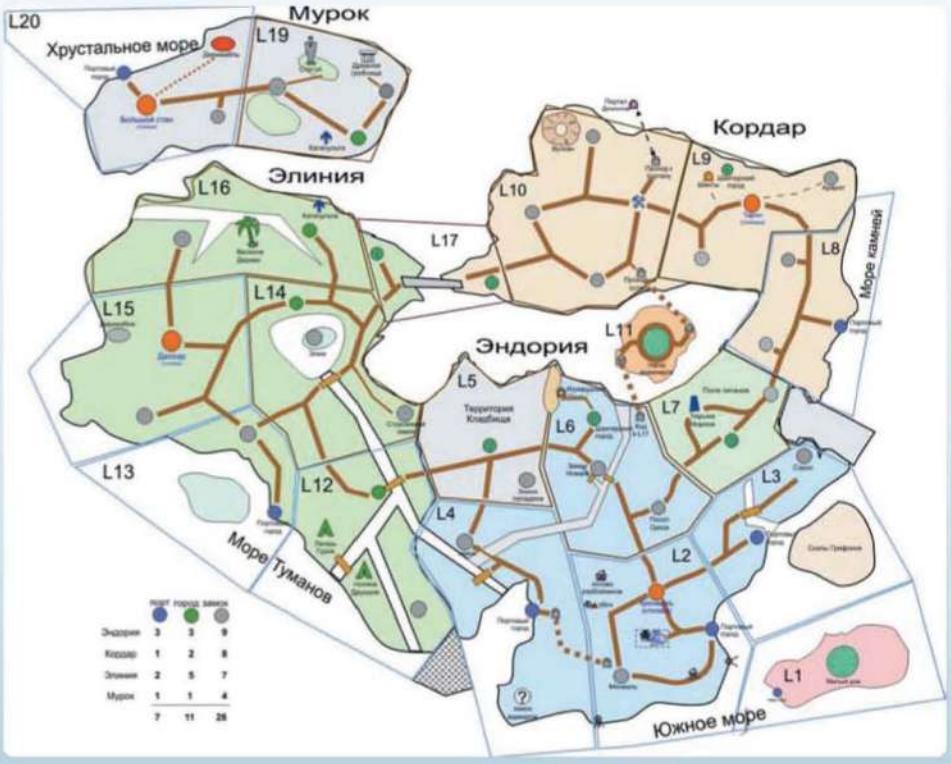
Эта концепция пришла нам в голову далеко не сразу, практически при проработке финальной части сюжета. Черепаха Гея, с которой игрок встречался почти в самом начале, была обычным «проходным» боссом, без истории и без особой роли в сюжете. Когда же Дмитрий Гусаров, работая над финалом, предложил концепцию миров-черепах, идея всем показалась очень забавной. И даже уже готовая картинка мира заиграла новыми красками. Черепаха-босс обрела свое место в Эндории, элегантно вписалась в игровой сценарий, да еще и получила право по сюжету эффектно показаться игроку второй раз и отомстить ненавистному шаману за свои мучения.

Согласитесь, хорошее получилось продвижение по карьерной лестнице: от «проходного» босса до полубожественного существа, несущего на себе целый мир.

ГЛОБУС ЭНДОРИИ

Есть множество отличий игрового сюжета от книжного. Впрочем, это мы уже выяснили в моих предыдущих статьях. Одно из таких отличий заключается в том, что сюжет должен помогать игровому процессу. Расскажу поподробнее на примере нашей King's Bounty.

Какие у нас исходные данные? Во-первых, сеттинг – сказочная фэнтези с классическими персонажами и существами, что уже задает определенный вектор работы. Во-вторых, у нас есть временной ограничитель: примерно за 30 часов непрерывной игры игрок должен получить 30 уровней. Художники заявляют, что смогут сделать около 20 локаций и 6 уникальных рас. А значит, за 30 часов игрок должен посетить 20 локаций, среди которых обязательно есть места обитания наших 6 рас, и на каждой локации проводить 1,5 часа, получая 1-2 уровня.



Вот так выглядит логическая карта мира Эндории, созданная геймдизайнером. Кстати, это и есть версия карты для первоначального, отклоненного сюжета. Сравните с финальной.

Традиционно, игрок должен открывать для себя в процессе игры все более необычные места и более сильные и интересные войска, поэтому мы выстраиваем наши расы в том порядке, в каком по ним должен пройтись игрок, следуя сюжету: люди – гномы – эльфы – орки – нежить – демоны.

Простая математика показывает, что на каждую расу у нас отводится 3-4 локации, не считая подземелий. А если традиционно засунуть гномов именно в пещеры, которые делать художникам в разы проще, то можно кому-нибудь выделить и побольше земли.

Вот теперь, когда у нас есть какое-то подобие логической схемы будущего игрового мира, можно приступать к его созданию. И нам совсем не важно с геймплейной и сюжетной точки зрения, круглый он у нас, плоский или лежит на черепахах, какое должно быть небо и сколько в нем висит лун. Хотя насчет черепах я неправ, каюсь. Мы придумываем, в каких климатических поясах и в каких условиях живут наши расы, назначаем по конкретным локациям, куда хотим их расселить. Пытаемся сделать это красиво и логично. Например, если нам хочется, чтобы по картам бегали смешанные отряды людей и гномов, значит, границы их территорий должны прилегать друг к другу. История двух королевств тоже должна быть переплетена. Беглых пиратов сажаем на острова, тварей глубин – в пещеры, и так дальше, кусочек за кусочком складываем нашу мозаику.

ДОРОГИ СЮЖЕТА

Что такое сюжет и для чего он нужен? Точнее, сейчас я имею в виду скорее сценарий. Если вы следите за циклом статей, то знаете, что я разделяю сюжет и сценарий. Сценарий – это последо-

ПЕРЕХИТРИТЬ ХИТРЕЦА

И в «Легенде о рыцаре», и в «Принцессе» более двух сотен персонажей, которые общаются с игроком, выдают задания или принимают в них участие. Каждый из этих персонажей – личность. Чем интереснее и проработаннее будет придуманный персонаж, чем ярче его характер – тем проще придумать для него задания.

Унылый, пресный и обычный персонаж с невзрачной биографией вряд ли вдохновит геймдизайнера или сценариста на какие-то красивые и оригинальные сюжетные повороты, квесты для него придется вымучивать, и получатся они, как и сам персонаж, – блеклыми и проходными. Если же придуманный НПЦ обладает яркой индивидуальностью и выразительным характером, то и работать с ним одно удовольствие.

Например, хитрый тип на картинке рядом, пытаясь обмануть доверчивых простаков-капитанов, перехитрил сам себя. Помните его историю? Капитан Фон Гаузен бросал в море записку с призывом о помощи, заманивая в ловушку корабли. И, совершенно случайно, в одну из таких бутылок запихнул карту сокровищ, и теперь просит игрока собрать бутылки, брошенные им в море. Не желая признаваться в своем коварстве, он рассказывает, что решил встать на праведный путь, потому и собирает бутылки.

Такого персонажа грех не обмануть! Поэтому в «Легенде о рыцаре» можно было незаметно вытащить карту из бутылки, заменив ее подделкой, и отдать незадачливому пирату. Если сделать это небрежно, то он нападает, а если аккуратно, то можно и награду за задание получить, и сокровище выкопать. В общем, характер персонажа стал отличной почвой для семян фантазии геймдизайнера.

вательность действий, которую должен выполнить игрок, чтобы пройти игру. А сюжет – это история, которая делает процесс прохождения игры увлекательным и логичным.

Если вернуться на пару абзацев назад, то можно заметить, что мы расставили по карте мира ключевые точки, которые должен посетить игрок, чтобы изучить игровой мир и как можно большее число его особенностей. Сценарий – это и есть те самые дороги, соединяющие ключевые точки. Собственно, его можно прямо так и начертить на карте мира: сначала мы идем сюда, потом сюда, затем перебираемся вот в эту локацию, а оттуда летим вон на тот остров...

Осталось только придумать убедительную, логичную и интересную историю про то, зачем игрок должен идти по нашей дороге, и расставить побольше увлекательных приключений на его пути.

НЕИГРАБЕЛЬНЫЙ СЦЕНАРИЙ

И вот, мы нарисовали карту под наш сюжет и под условия, перечисленные выше, разметили путь игрока, определили, кому где жить и сколько «экспы» может срезать игрок с каждой локации, поделили этот опыт между наградами за квесты и наградами за сражения и... Начали всплывать недостатки нашего сценария.

Во-первых, он оказался скорее литературным, чем игровым. Отличная история, в которую не очень понятно, как играть. Да еще и с претензией на неуместную в сказочной игре эпичность: гражданская война, восстание отверженных и так далее. Во-вторых, сценарий был непоследовательным и подразумевал возвращение героя на прежние территории, причем уже изрядно «возмужавшим».

Чем занять сильного и повидавшего виды игрока на старой территории? Новые задания? Новые монстры? А баланс?

Да и налепить все это поверх уже существующей логики локаций будет намного сложнее, чем сделать с чистого листа. Делать копию локации и настраивать ее, не опасаясь поломать предыдущую настройку, – это не наш метод. Во-первых, это так не любимая игроками «копипаста», а во-вторых, тяжело дать новые ощущения от игры, гоняя игрока по старым, пусть и немного переделанным локациям.

Поэтому старый сюжет ушел в корзину, и мы взялись прорабатывать совершенно новый вариант, который целиком и полностью был подчинен геймплею. Однако у нас уже был созданный под предыдущий сюжет набросок игрового мира – географическая карта, персонажи...

И большую часть наработок мы решили сохранить. Так что новый сюжет вписывали уже в нарисованный, пусть и «не раскрашенный» игровой мир. Заодно и сделали хитрый финт ушами, засунув в конец игры Орков, а Демонов передвинув почти в середину. Пусть игроки удивятся и попробуют что-то действительно новое, не тратя на это дни игры!

Кстати, любопытно, что в первоначальном варианте сюжета игрок, вернувшись от гномов, попадал в самое пекло гражданской войны в Эндории, потому что король Марк... превратился в камень, открыв шкатулку «с сюрпризом»!

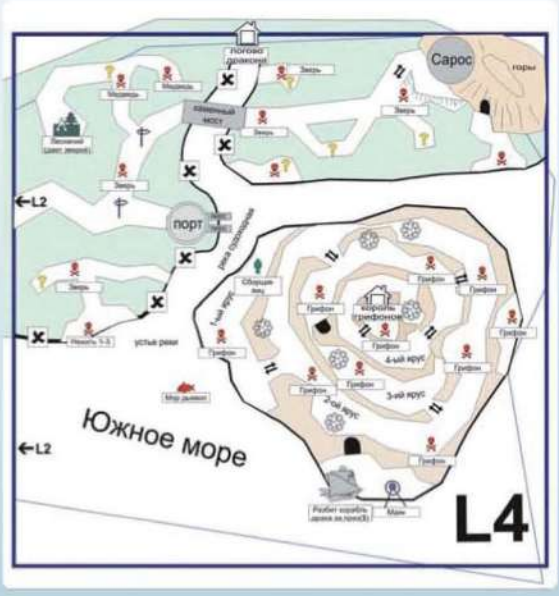
РОЛЬ КВЕСТОВ В РАЗВИТИИ ИСТОРИИ МИРА ЭНДОРИИ

Многие, наверное, уже поняли, к чему я клоню: мы не придумывали мир, в котором будут происходить те или иные события, сначала мы придумывали именно события, а потом вокруг них уже начинал приобретать какие-то очертания игровой мир.

Вот вам абстрактный пример: так как грифонам не нашлось места на карте Эндории, то мы просто засунули их в одну из локаций королевства людей и благополучно об этом забыли, пока не вернулись к этой карте при работе над сюжетом. И что у нас здесь? Море, пляж, скалы, грифоны... О! Грифоны! Пусть игрок идет к грифонам. Кстати, а что они здесь вообще забыли?

Теперь нужно придумать, как они там оказались и почему люди терпят их присутствие на своих землях. Самый логичный ответ: древний союз между людьми и грифонами, согласно которому грифоны получают земли на территории королевства людей, в обмен на что-нибудь ценное. Или за какие-то заслуги перед людьми в прошлом. Чувствуете, как начинают сплетаться нити истории, проявляя свой замысловатый узор?

Итак, во время жуткой войны грифоны пришли на помощь людям и переломили ход сражения.



А вот так геймдизайнер рисует схему локации, отмечая на ней ключевые с точки зрения сюжета позиции: дороги, замки, персонажей. И отдает эту схему дизайнеру уровней.

Вот тот самый остров грифонов. И местный король где-то наверху любуется сам собой. Важная птица…

За что получили красивый орден и место под солнцем. Можно даже перечислить имена пернатых героев, поставить памятник, а потомка славного рода сделать королем грифонов и посадить на самом красивом месте. Пусть там сидит и важничает, всем показывая Тот Самый Орден. Вот вам сразу и география локации вырисовалась, и кусочек истории нашего мира, и иерархия среди грифонов, и даже пара легендарных личностей засветилась.

Получилась хорошая база для целой серии квестов на взаимоотношения людей и грифонов. Заодно можно и интересно раскрыть этих необычных существ, их характер и устремления через внесюжетные квесты.

Все. Пошла цепная реакция. Подложив базу под какой-нибудь квест или персонажа, мы словно проявляем вокруг него новый кусочек игрового мира. А этот кусочек может стать источником еще для нескольких заданий, которые сделают этот участок мира еще шире, ярче, убедительнее и реальнее.

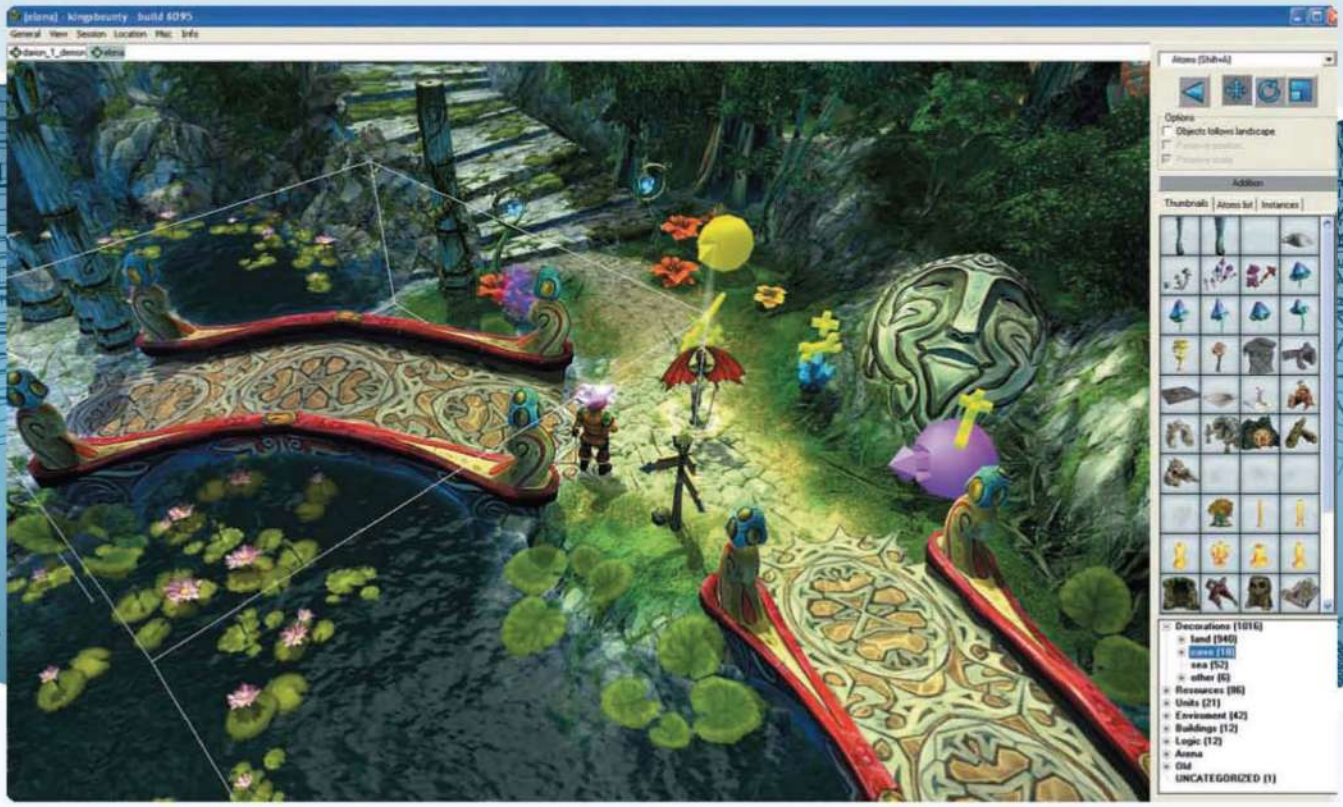
Итак, игрок познает мир, выполняя задания и общаясь с персонажами. Так почему бы разработчикам не заниматься придумыванием этого мира именно во время создания сюжета и диалогов? На этом этапе, кстати, рекомендую завести нечто вроде глоссария – файла, куда будут заноситься имена и описания ключевых для мировой истории персонажей, важные исторические вехи

ЭКИПИРОВКА

Вот пример скромного по размеру описания предмета, которое, тем не менее, немало может поведать нам о богах Эндории и достопримечательностях мира: «Удивительная находка – маска богини Вакристы, уродливой хозяйки песчаных бурь и засух. Завидуя красоте других богинь, Вакриста решила искупаться в Золотом Источнике, но поскупилась на дары его Хозяину. И едва она сполоснула лицо в ручье, как вода тут же превратилась в золотую маску. Вопя от боли и проклиная Хозяина, богиня содрала золотую маску вместе с частью своей ауры и в гневе вышвырнула ее в Эндорию. Но чудесные свойства воды Источника по-прежнему сохраняются в этой маске».

Теперь, при желании, на основе этого описания можно смело состряпать еще несколько удивительных историй (неужели богиня оставила Хозяина безнаказанным?), интересных квестов (мало ли на свете королев «не первой свежести», желающих прикоснуться к силе Источника?) или необычных предметов.

А этот пример служит для поддержания цельности и убедительности картины игрового мира. Упоминаемый в описании мастер Лотар действительно существует в игре («Перекрестки миров») и продает предметы собственного изготовления. Тоже весьма колоритный персонаж со своей невероятной историей.



и прочие вещи, касающиеся устройства окружающего мира, которые упоминаются то там, то тут или просто приходят в голову. Не нужно стараться заполнить его – просто делайте памятку на будущее, чтобы ничего не упустить.

ПОЛНЫМ-ПОЛНА МОЯ КОРОБОЧКА

Итак, как мы выяснили, проработка сюжета и внесюжетных заданий помогает нам заодно прорабатывать и игровой мир. А что еще? Разумеется, содержимого заплечного (или налошадного – зависит от игры) рюкзака. Лично я очень люблю, когда каждый предмет индивидуален и у него есть свое уникальное описание, а еще лучше – своя история или легенда. Собственно, довольно значительная часть информации об игровом мире в играх серии King's Bounty подается именно через описания предметов. Имена и истории богов и богинь, королей и генералов, далеких (географически) земель и еще более далеких (хронологически) событий – всего и не упомнить. Иногда в коротком описании предмета приводится самая настоящая легенда, создается впечатление, что ты держишь в руках краткий пересказ какой-нибудь летописи.

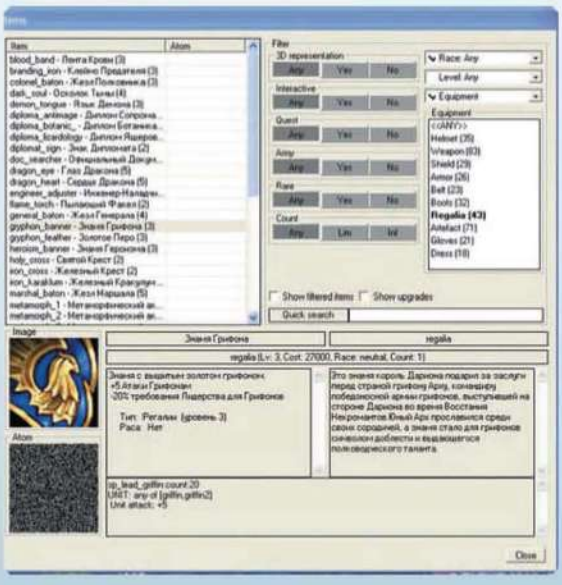
Именно поэтому предметы, созданные генератором случайных чисел из заготовок-шаблонов и столь популярные во всяких клонах Diablo и в онлайновых ролевых играх, для меня не предметы, имеющие свое место и историю в этом мире, а просто бездушная картинка с набором цифр. По крайней мере, в нашем Royal Quest в редакторе предметов поле «Описание» сделано не для галочки. Ведь это еще один способ рассказать что-то интересное игрокам о мире, который его окружает. И не забывайте про глоссарий.

Особенное внимание рекомендую уделить квестовым предметам, ведь они непосредственно связаны с сюжетом, с той историей, которую творит игрок. Ну и, разумеется, легендарным и именным предметам. Именно такие вещи приятнее всего находить во время игры. Очень важно не просто создать красивую историю для какого-нибудь меча Кровавой Жатвы Проклятых Душ, но и отразить его историю в мире игры. Например, поставить на каком-нибудь кладбище половинку проклятой души, которую, собственно, этим мечом и «распополамило». Такие вещи делают мир игры более убедительным и продуманным. Если у вас где-то встречается персонаж, который представляется знаменитым кузнецом волшебного оружия, то не поленитесь добавить в игру пару предметов, которые носят его клеймо.

СОТВОРЕНИЕ ЛЕГЕНДЫ

И вот, у нас уже готова сюжетная линия, рюкзак тестового персонажа доверху забит вручную изготовленными геймдизайнером предметами с красочными описаниями, а враги обучены красиво умирать – игра начинает приобретать уже вполне узнаваемые очертания, и даже становится проходимой! Теперь пора основательно заняться проработ-

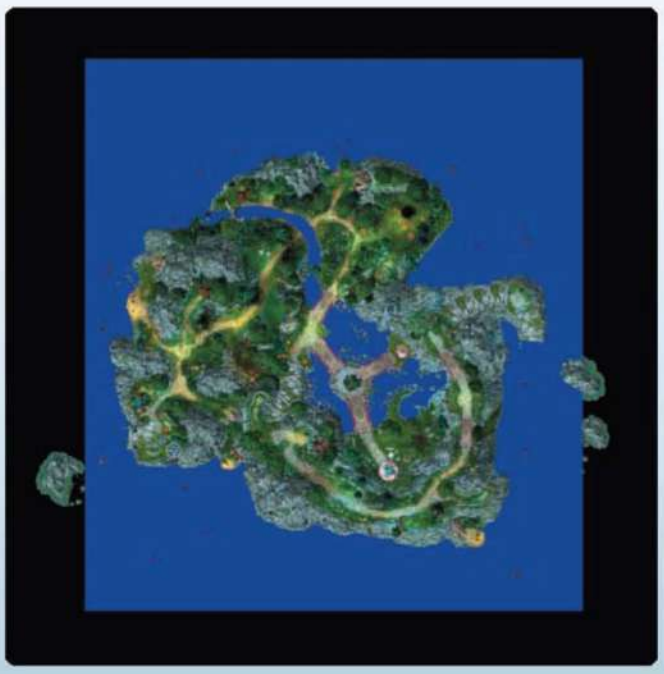
Так дизайнер уровней превращает геймдизайнерскую схему в игровую локацию. Ручная работа!



На самом деле история союза людей и грифонов возникла из описания вот этого куска шелка.

кой игрового мира. Вот тут-то нам и понадобится глоссарий, в котором записано все самое важное. Но в любом случае будет не лишним пробежаться по квестам, диалогам и предметам в поисках информации, которая поможет в создании истории игрового мира. Начинать советую с… самого начала. Откуда появился этот мир? Как устроен? Какие создания и боги были здесь первыми и откуда пришли? Первые народы, первые конфликты, важные катастрофы, географические и научные открытия, значимые страны и личности, войны и мирные союзы… Кратко, тезисно, повышая плотность событий и подробность их описания по мере приближения ко времени, в котором происходят события игры. Будет полезно разбить историю на какие-то этапы – периоды, эпохи, эры, задать временные отрезки, летоисчисление, чтобы не путаться в хронологии. Обязательно нужно делать перекрестные ссылки, сплетая историю и описание мира с тем, что увидит игрок во время игры. Собственно, такое тезисное описание истории мира Эндории, своеобразную хронологию, можно найти на нашем сайте или в справочном руководстве к игре. Разумеется, во время создания этой истории будут переосмыслены какие-то вещи в устройстве создаваемого мира, появятся новые детали и особенности, а значит – шире и качественнее станет база, на которой можно построить хо-

Вот такую мини-карту создает игровой редактор…



…и вот во что ее превращает наш дизайнер.

ПАСХАЛЬНЫЕ ЯЙЦА

Все игры Katauri Interactive славятся необычной иронической атмосферой, которая создается за счет особого юмора, высмеивания штампов и реалий современной жизни. Кроме того, в наших играх всегда спрятано огромное количество пасхальных яиц. Как было написано в какой-то из статей, «вся игра – это одно большое, прямо-таки бронтозавровое пасхальное яйцо»…

Уверен, что некоторые из вас задумывались о том, как же это происходит. Как и откуда в игре берутся пасхальные яйца? Открою страшный секрет: в игре они появляются сами. Точнее, при создании очередного квеста или предмета на ум самопроизвольно приходит какая-то аналогия, которая, будучи грамотно и интересно обыгранной, превращается в пасхальное яйцо. Некоторые вещи просто напрашиваются на пасхалку!

Кроме того, есть еще особый тип пасхальных яиц – непасхальные яйца. Пока вы пытаетесь вернуть вывихнутые этим выражением извилины на место, я поясню. Нередко бывает так, что игроки видят пасхалку там, где ее нет, этакая нечаянная аналогия. Или притянутая за уши.

Назовешь без всякой задней мысли какого-нибудь генерала Максом, а потом заходишь и читаешь. Кто-то из игроков уверен, что это прямая отсылка к римскому полководцу Максимилиану, у которого тоже – о, чудо! – была лошадь, как и у игрового персонажа. Второй выкопал в каких-то пыльных хрониках имя японского полководца Максимото, тоже прекрасно владеющего мечом. Ну а третий уверен, что это не кто иной, как один из разработчиков по имени Максим. И портрет похож – тоже с усами.

▲ *А вот и мир Эндории во всей своей картографической красе.*

тя бы те же квесты. На этом этапе нужно прорабатывать игровой мир, особое внимание уделяя логике и деталям, делая его убедительным и… живым, подчиняющимся своим законам. И он непременно оживет, заиграет новыми красками, если еще этого не сделал.

ВМЕСТО ПОСЛЕСЛОВИЯ

Правда, при описанном подходе постепенной проработки игрового мира и его истории, его детализации по мере работы над сюжетом и в целом над игрой, может возникнуть серьезная проблема: лоскутность мира. Это когда он напоминает одеяло, небрежно сшитое из кусков разных размеров, форм и цветов. Вроде как есть, и сшито крепко, да вот только не производит впечатления цельного, органичного мира.

Хотя подобных жалоб в адрес нашей «Легенды о рыцаре» не поступало, наоборот, все отмечали удивительную проработанность и атмосферность игрового мира. Думаю, что секрет кроется в следующем: разработкой мира, придумыванием квестов, настройкой их логики, созданием диалогов и тех же предметов занимались одни и те же люди – геймдизайнеры Katauri Interactive. И они не делили между собою задачи по их типу: каждый геймдизайнер способен в любой момент заняться любой из этих задач. Конечно, у кого-то лучше получается писать тексты, кто-то быстрее и увереннее работает с логикой квестов. Но все мы читали эти диалоги, вместе продумывали квесты, делали описания предметов. И в итоге в голове у каждого из нас есть цельная картинка мира, знание его особенностей, его истории. Мы строили эту «пирамиду» вместе, а не по отдельности, помогая друг другу, зная все о работе своих коллег. Именно так появились на свет сказочные миры King's Bounty. ■

ВЫ УВЕРЕНЫ, ЧТО ЭТОТ ПРОХОЖИЙ — НЕ ЗЕРГ С БЕСКОНЕЧНЫМ ОРУЖИЕМ?

ОСТАВАЙТЕСЬ ДОМА. ПОКУПАЙТЕ ОНЛАЙН

OZON.ru

Общество с ограниченной ответственностью «ИНТЕРНЕТ-РЕШЕНИЯ». Юридический адрес: 117420, г. Москва, ул. Намёткина, д.10, стр.1. ОГРН: 1027739244741. Реклама.

Автор:
Николай Арсеньев

CAYMAN'ОВЫЙ ТАНДЕМ

AMD Radeon HD 6990 берет свое

Речь пойдет вовсе не про спорт-кар Porsche Cayman, а про компьютеры и все то, что с ними связано. Кодовое же имя Cayman принадлежит графическому ядру AMD, если быть точнее, то полное его название Cayman XT.

Рецепт коктейля очень прост: в бокал добавляем двойную порцию любимого напитка и немного льда. Ровно так поступили в AMD – два GPU Cayman XT объединены специальным мостом, для каждого чипа выделено ровно по 2 Гбайт памяти. Технические характеристики парочки практически не изменились, в нашем распоряжении 1536/32/96 универсальных процессоров, ROP- и TPU-блоков, только теперь их в два раза больше. Расплата ожидаемая: частоты ядра и памяти снизились до 830/5000 МГц против 880/5500 МГц у Radeon HD 6970. Частично беду эту можно исправить, AMD предусмотрела в плате два модуля BIOS – защищенный, с штатными настройками, и второй, с разгоном. Разгон доводит скорость ядра до 880 МГц, при этом напряжение увеличится с 1.12В до 1.175В. Прибавка от этого невелика, но все равно приятно. Хитрых манипуляций для разгона делать не придется, достаточно сменить положение переключателя на плате. Бесплатный сыр только в мышеловке – гарантию при таком режиме работы производитель не дает.

Архитектурных особенностей, по сути, нет. DX11, недавно представленные режимы сглаживания Morphological Anti-Aliasing и Enchanced Quality Anti-Aliasing и все в том же духе. Есть поддержка технологии Eyefinity, четыре порта Mini Display Port и еще один полноценный DVI. В довершение знакомства упомянем уровень энергопотребления, который составляет 375 Вт и 450 Вт при разгоне. Для питания карты понадобятся два 8-контактных разъема. Есть и поддержка CrossFireX, если, конечно, вы готовы раскошелиться на вторую такую карту. Между прочим, одна Radeon HD 6990 стоит порядка 20000 рублей. На данный момент это самая дорогая видеокарта, ориентированная на геймеров.

ДАЕШЬ ИНТЕРНЕТ-ЦЕНТРАЛИЗАЦИЮ!

ZyXEL Keenetic – новое семейство интернет-центров

Для организации домашней сети есть масса способов. Можно воспользоваться отдельными устройствами и играться с настройками, чтобы все это подружить. А можно объединить все в одном приборе. Именно такой подход исповедует ZyXEL в серии новых устройств под названием Keenetic. Наиболее продвинутой и функциональной моделью стал интернет-центр ZyXEL Keenetic. Мало того что он поддерживает выделенные линии Ethernet со скоростью до 1 Гбит/с, так еще и снабжен двухканальным модулем Wi-Fi (802.11n) с пиковой пропускной способностью до 300 Мбит/с. В распоряжении любые виды защиты сети, функция Wi-Fi просто отключается благодаря аппаратному переключателю, расположенному на задней части корпуса. Кабелем к Keenetic можно подключить до 4 компьютеров, ресиверов IPTV и прочих устройств. Есть порт USB 2.0, что делает возможным подсоединение нескольких устройств (принтер, накопитель, модем), если воспользоваться USB-хабом. ZyXEL Keenetic снабжен еще и торрент-клиентом, все настройки производятся через веб-интерфейс.

Есть также более доступный Keenetic Lite. Убрали USB-порт, скорость Wi-Fi ограничили до 150 Мбит/с, ну и поддерживает устройство линии Ethernet со скоростью максимум 100 Мбит/с. Есть еще 4 разъема RJ-45, сохранилась функция быстрого подключения Wi-Fi. Другим ответвлением в линейке стал Keenetic 4G. Ориентирован он на работу с внешними модемами, хотя производитель не отказался от привычного порта Ethernet (10/100 Мбит/с) и еще парочки разъемов для кабельного подключения. Предусмотрен USB-порт с поддержкой модемов с 3G- и 4G-связью. Устройство нацелено скорее на офисное применение, когда нужно подключить к сети несколько компьютеров, а также организовать защищенный доступ к оной. Keenetic 4G протестирован в сетях SkyLink и Yota. ZyXEL Keenetic стоит 2500 рублей, тогда как версии Lite и 4G – 1500 рублей.

А ВМЕСТО ЧЕРНИЛ ЯРКИЙ ЖК-ЭКРАН

Электронная книга WEXLER.BOOK T7002

Все спуталось, когда-то электронными книгами называли только те, что обладают экраном с электронными чернилами. Но теперь e-book используют и привычный ЖК-дисплей. WEXLER.BOOK T7002 оснащена цветным ЖК-экраном с диагональю 7 дюймов, для его подсветки используется LED. Вообще, книженция получилась очень тонкой и довольно легкой, ее размеры и вес – 189x120x10 мм и 300 г. Она легко помещается в сумке, а при длительном чтении и просмотре видео рука не устанет. Новинка поддерживает полный спектр форматов видео, начиная с WMV, AVI, MPEG, MKV и заканчивая более экзотическими вроде RMVB, 3GP, FLV и других. Разрешение экрана составляет 800x480 пикселей, нужно ли будет переформатировать фильмы и прочие клипы – неизвестно. Просмотр картинок возможен в форматах JPEG, BMP и GIF.

WEXLER.BOOK T7002 распознает самые разные книги (ANSI, TXT, PDF, HTML, FB2, PDB, EPUB), при этом можно менять размер шрифта, развернуть страницу горизонтально или вертикально, слушать музыку в форматах MP3, WMA, FLAC и AAC. Если не хочется напрягать глаза, загружайте аудиокнигу и расслабляйтесь. Для электронных книг 4 Гбайт внутреннего пространства хватит, однако для всего остального потребуются более внушительные объемы. Как раз для таких целей предусмотрен разъем под карты памяти MicroSD. Из дополнительных возможностей отметим FM-тюнер, предустановленные игры и встроенный динамик.

Все манипуляции с устройством производятся с помощью сенсорных кнопок, расположенных на лицевой панели. Кроме основных, есть и дополнительные кнопки, они находятся на боковых сторонах книги. Гаджет от WEXLER оснащен разъемом Mini USB и 3.5-мм джеком. Одного заряда аккумулятора достаточно на полных 7 часов чтения книг либо на 5 часов просмотра видео, ну а музыку с выключенным экраном можно слушать все 30 часов.

WEXLER.BOOK T7002 поставляется с книгами из серии «Вселенная Метро 2033», стоит 5000 рублей.

ТАМ УРЕЖЕМ, ЗДЕСЬ ДОБАВИМ

Выпуск GeForce GTX 550 Ti и обновление 3D Vision Kit

Некоторое время назад NVIDIA решила упразднить суффикс GTS, вернув на сцену приставку Ti. Самым явным тому подтверждением стал анонс GeForce GTX 550 Ti, видеокарты, пришедшей на смену GeForce GTS 450. Основана она на ядре GF116, что есть хорошо, однако, в отличие от предыдущих новинок, данная не так революционна. Количество CUDA-процессоров 192 штуки, неизменным осталось и количество блоков тесселляции и текстурных модулей (4/28), разве что ROP-блоков отныне 24 против 16 у старичка. GeForce GTX 550 Ti прибавил в частоте ядра, шейдеров и памяти, которые возросли до 900/1800/4104 МГц. Объем памяти достиг отметки 1 Гбайт, хотя ширина шины памяти возросла до 192 бит. Однако NVIDIA решила в референсном дизайне использовать чипы памяти с разным объемом, чтобы на выходе получить гигабайт. Максимальное потребление энергии 116 Вт.

Рекомендуемая розничная цена – 5999 рублей, хотя в реальности она уже упала до отметки в 5 тысяч рублей. Правда, за эти деньги можно найти более производительную GeForce GTX 460 (хотя объем памяти всего 768 Мбайт) или чуть доплатить и получить более шуструю Radeon HD 6850 с 1 Гбайт на борту... Некий производитель ONDA решил произвести основательный тюнинг GeForce GTX 550 Ti – распаять 1536 Мбайт памяти и разогнать все составляющие до 1000/2000/4400 МГц, что вынудило добавить второй 6-пиновый разъем питания. А NVIDIA продолжает продвигать очки 3D Vision Kit – новая версия мало того, что стала дешевле на $50 и отныне стоит $150, так еще и емкость встроенного аккумулятора увеличилась. В итоге одного заряда хватает на 60 часов вместо 40. Стоит напомнить, что для работы очков потребуются монитор и видеокарта с поддержкой данной технологии.

КТО ЗАКАЗЫВАЛ 80-Е?!

Audio-Technica реанимирует легендарные ATH-2

Мода на ретро не пройдет никогда. Изобретать машину времени не придется, производители порой делают ремейки своих старых продуктов.

Японцы Audio-Technica давным-давно (а именно в 80-е годы) представили наушники ATH-2, которые получили большую популярность. Но время идет, ATH-2 сошли со сцены. Но иногда «они» возвращаются! Audio-Technica провела наушникам небольшой фейс-лифтинг, обновила начинку и выпустила модель ATH-RE70, которая до боли напоминает своего прародителя. По правде говоря, новая инкарнация «ушек» выглядит куда более «цивильно», нежели предшественник.

Audio-Technica ATH-RE70 воспроизводят частоты от 10 до 24 000 Гц, что существенно больше, нежели у предшественника (20-20 000 Гц). Максимальная выходная мощность равна 500 мВт, а сопротивление – 42 Ом. Диаметр раковин составляет 40 мм, их объединяет дуга с подкладкой. Длина кабеля подходит для использования наушников с плеером (1.2 м), разъем – стандартный 3.5-мм джек. Стоимость Audio-Technica RE70 равна 2400 рублей.

ФАНАМ DRAGON AGE II ПОСВЯЩАЕТСЯ

Линейка стилизованных игровых устройств от Razer

Razer совместно с Bioware спешат объявить о выпуске целой серии игровых продуктов, выполненных в стиле популярной вселенной Dragon Age. Главным орудием геймеров станет стилизованная мышь Razer DeathAdder – модель имеет многолетнюю историю, но до сих пор остается актуальной. Залог ее долголетия – отличный дизайн, оптический сенсор поколения 3.5G и возможность переключать скорость на лету. В паре с ней отлично будет смотреться коврик Razer Goliathus размером 355x254 мм и с прорезиненной основой, гарантирующей надежный контакт с поверхностью стола. Для полного счастья остается добавить в сет механическую клавиатуру Razer BlackWidow Ultimate с 5-уровневой красной подсветкой, поддержкой 10 профилей, макро-клавишами, звуковыми и USB-портами и прочими радостями жизни.

Если у вас дома есть приставка Xbox 360, то Razer предлагает еще и проводной геймпад Razer Onza Tournament Edition, который совместим не только с консолью, но и с компьютером. Для закоренелых фанов компания решила выпустить сумку, стилизованную под тематику игры. Прям уж страшно подумать, что еще маркетологи Razer удумают в следующий раз! Но не будем ворчать, тем более что на вид сумка выглядит очень даже прилично.

Теперь берем калькулятор: мышь стоит $60, коврик $25, клавиатура все $140, а геймпад и сумка еще $60 и $90, соответственно. Итого: $375 за полный комплект. Отличный подарок получается!

ТОТАЛЬНАЯ СОВМЕСТИМОСТЬ

Акустика Edifier S330D на каждый день

Универсальность, совместимость, всеядность – залог успеха любого устройства. Акустика – не исключение. Один набор можно использовать для подключения не только компьютера, но и плеера, игровой консоли и телевизора. И правда, почему бы и нет? С помощью Edifier S330D это стало возможным. Он представляет собой классический набор акустики с парой сателлитов и сабвуфером суммарной мощностью 72 Вт. В основу сателлитов легли динамик и твитер, отвечающие за воспроизведение средних и высоких частот. Корпус сделан из плит MDF, покрытых черным лаком. Мощность каждого сателлита равна 18 Вт, а диапазон воспроизводимых частот – от 160 до 20 000 Гц. Размер каждой колонки – 68x190x100 мм. Сабвуфер получился в меру компактным (246x286x246 мм), в качестве материала используются все те же плиты из MDF. 16.5-см динамик специализируется исключительно на низких частотах (20-160 Гц), его мощность равна 36 Вт. Все основные разъемы расположены на задней панели саба – аналоговый линейный вход и цифровые разъемы (коаксиальный и оптический). Благодаря этому есть возможность подключать самые разнообразные источники звука. Дополнительную функциональность добавляет проводной пульт управления, с помощью которого можно не только настроить звук, но и подключить наушники или другое устройство уже через линейный вход, например, MP3-плеер. Не умеет пульт лишь регулировать низкие частоты сабвуфера, придется собственноручно тянуться к задней панели последнего. За все про все – 4500 рублей.

Автор:
Даниил Либарц

1024 КВАДРАТНЫХ МЕТРА

СРАВНИТЕЛЬНОЕ ТЕСТИРОВАНИЕ ЖЕСТКИХ ДИСКОВ ОБЪЕМОМ ОТ 1 ТБАЙТ

Миллионами пользователей доказана зависимость – чем больше объем диска, тем быстрее он заполняется. Это очевидно – игры уже не хочется стирать, папочка с торрентами растет и пахнет, фильмы мы теперь, видите ли, соглашаемся смотреть только в Full HD. Поэтому рано или поздно приходится приобретать дополнительные винчестеры. Чтобы избавить вас от мук выбора (терабайт – не шутка!), мы протестировали винчестеры большого объема – от 1 до 3 Тбайт.

СПИСОК ТЕСТИРУЕМОГО ОБОРУДОВАНИЯ

- Hitachi Deskstar 7K2000 HDS722020ALA330
- Hitachi Ultrastar A7K2000 HUA722010CLA330
- SAMSUNG HD103UJ
- SAMSUNG HD204UI
- Seagate Barracuda Green ST31500541AS
- Western Digital Caviar Green WD30EZRS
- Western Digital Caviar Black WD2001FASS
- Western Digital Caviar Black WD1002FAEX

А ЧТО МНЕ НАДО?

Такая фраза возникает при сборке нового ПК, когда нужно решить вопрос о хранении данных. Мы рассмотрим несколько вариантов организации накопителей. Прежде чем сделать выбор в пользу конкретного продукта, нужно понять, какой уровень надежности подойдет именно для вас. В большинстве домашних или офисных ПК стоит один жесткий диск, на котором установлена как система, так и весь софт, а вместе с ними хранится и медиатека. При выходе из строя жесткого диска (естественно, без возможности восстановления) мы теряем всё. В таком случае нам необходимо делать резервные копии ценной информации. В первую очередь в этом помогут DVD-болванки. Такой метод, конечно, староват, но до сих пор работает. Еще одним вариантом для резервных копий может стать внешний накопитель или сетевое хранилище NAS. Данное решение стоит дороже, зато можно в реальном времени совершать манипуляции над файлами, да и восстанавливать данные из такого резерва намного приятнее, чем копировать с болванок. Теперь рассмотрим другой вариант. Предположим, у вас остался старый, средних объемов, винчестер, на который можно установить систему и набор необходимого софта. Для всей остальной важной информации можно использовать жесткий диск большого объема и большим параметром MTBF (время наработки на отказ). Такой жесткий диск вы поменяете раньше, чем он выйдет из строя, хотя делать резервные копии даже в этом случае мы настоятельно рекомендуем. И последний рассмотренный нами вариант хранения – массив. Глубоко вдаваться в уровни массивов мы не будем, но рассмотрим несколько основных. RAID 1, массив с зеркалированием, служит для хранения данных с повышенной надежностью. Имея два жестких диска (желательно одинаковых) в режиме RAID 1, можно не опасаться за сохранность своих данных, потому что при выходе из строя одного жесткого диска информация останется на другом. RAID 0 – это массив, при котором данные делятся на кусочки, а эти кусочки записываются на разные диски. RAID 0 подойдет для установки системы, так как скорость передачи данных в таком случае будет намного больше, нежели при использовании одного винчестера. Стоит учесть, что при поломке одного из дисков массива информация пропадет с обоих. Отметим, что создать массив можно как на сетевом хранилище, так и в самом ПК, если материнка имеет контроллер RAID. Мы рассмотрели далеко не все решения. Возможно, вы будете использовать один из предложенных нами способов или же организуете сам дисковое пространство под себя. Главное в этом деле – грамотный подход.

НА ЧТО СТОИТ ОБРАТИТЬ ВНИМАНИЕ

Начнем мы сразу с интерфейса. Дабы развеять сомнения при выборе между SATA II и SATA 3.0, скажем, что ни один консьюмерский жесткий диск еще не добрался до «потолка» SATA II. Поэтому переплачивать за поддержку винчестером SATA 3.0 совсем не обязательно. Правда, сейчас цена на накопители с разными стандартами уже практически уравнялась.

Важный параметр при выборе – это кэш-память, которого чем больше, тем лучше. 16 Мбайт по сегодняшним меркам маловато, а вот 32 Мбайт – хороший выбор. Если вы купите быстрый винчестер, но показатели шума при работе будут довольно высоки, запомните: нервные клетки не восстанавливаются. Оптимальные показатели шума при работе/простое должны быть в районе 25/30 дБ. Мало кто обращает внимание на параметр MTBF, однако он играет важную роль при выборе. И о насущном – деньги. Путем нехитрых математических вычислений можно подсчитать цену за 1 Гбайт, и, возможно, добавив небольшую сумму, приобрести накопитель большего объема. Надеемся, что принимая во внимание все вышеописанные параметры, вы сможете выбрать себе достойную модель.

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Как бы ни расхваливал производитель свой продукт, сколько советов бы ни давали друзья/консультанты, пока на собственном опыте не убедишься в производительности железки, будут терзать сомнения. Мы возьмем эту задачу на себя и расскажем из первых уст о результатах тестов. Итак, мы имеем восемь жестких дисков немалого объема. Забьём их разнообразными копиями и рипами фильма XXX (не то, о чем вы успели подумать!) – конечно, с Вином Дизелем в главной роли. Но для начала как следует протестируем. Пакет AIDA64 будет использоваться для проведения четырех тестов на скорость линейного и случайного чтения/записи. Данный тест хорош тем, что показатели измеряются на всей поверхности диска, а результаты будут выведены в виде графиков скоростей. Еще один известный пакет под названием HD Tune Pro будет запускаться для тестов встроенного бенчмарка в режимах чтения/записи. В качестве результатов мы возьмем средние показатели времени доступа и скоростей чтения/записи.

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

- **ПРОЦЕССОР:** Intel Core 2 Duo E4700, 3500 МГц
- **СИСТЕМНАЯ ПЛАТА:** ASUS P5QC
- **ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ:** 2x 1024 Мб, Kingston DDR2, 800 МГц
- **ВИДЕОКАРТА:** NVIDIA GeForce 9800 GT
- **БЛОК ПИТАНИЯ:** 430 Вт, Thermaltake
- **ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА:** Microsoft Windows 7 Ultimate x32

HITACHI DESKSTAR 7K2000 HDS722020ALA330

Hitachi Deskstar 7K2000 HDS722020ALA330 отлично подойдет как для хранения медиаконтента, так и для установки системы. Данная модель продемонстрировала очень неплохие показатели скоростей как линейного, так и случайного чтения. Поэтому любимые игры или приложения будут грузиться довольно шустро. Объема в 2 Тбайт хватит для всех нужд современного техноманьяка, а табличка о недостаточном свободном месте не будет появляться довольно долго. Положительно сказывается на производительности довольно большой объем кэш-памяти. В плюсы запишем и то, что в простое Hitachi Deskstar 7K2000 HDS722020ALA330 совсем не слышно. Впечатление от устройства сразу изменилось, как только запустился тест: из скромного тихони винчестер превратился в свирепую Годзиллу, которая проглотила пулемет. Поэтому стоит позаботиться о корпусе с хорошей шумоизоляцией.

ЦЕНА 4000 РУБ.

★★★★★★★★ 8/10

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **ОБЪЕМ:** 2 Тбайт
- **ИНТЕРФЕЙС:** SATA II
- **ОБЪЕМ БУФЕРА:** 32 Мбайт
- **СКОРОСТЬ ВРАЩЕНИЯ ШПИНДЕЛЯ:** 7200 об/мин
- **УРОВЕНЬ ШУМА:** 29 дБ
- **ВЕС:** 0.74 кг

HITACHI ULTRASTAR A7K2000 HUA722010CLA330

ЦЕНА 3400 РУБ.

★★★★★★★★ 8/10

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **ОБЪЕМ:** 1 Тбайт
- **ИНТЕРФЕЙС:** SATA II
- **ОБЪЕМ БУФЕРА:** 32 Мбайт
- **СКОРОСТЬ ВРАЩЕНИЯ ШПИНДЕЛЯ:** 7200 об/мин
- **УРОВЕНЬ ШУМА:** 24 дБ
- **ВЕС:** 0.68 кг

Главным достоинством Hitachi Ultrastar A7K2000 UA722010CLA330 является большой показатель времени наработки на отказ. Эта модель ориентирована на использование в серверах и сетевых накопителях. Если ты решил приобрести NAS или построить домашний сервер, то стоит присмотреться к этой модели. Винчестер также хорошо приживется и в мультимедийном компьютере. Объем в 1 Тбайт хоть и считается средним, но все необходимое спокойно поместится на жестком диске. Что касается скоростей, то они на 10-15% выше, чем у Hitachi Deskstar 7K2000 HDS722020ALA330. Также радует уровень кэш–памяти: 32 Мбайт дополняют хорошее впечатление от модели. Цена может стать серьезным препятствием при выборе Hitachi Ultrastar A7K2000 UA722010CLA330. Хоть для серверных винчестеров показатели шума и не очень важны, но при использовании дома сей девайс будет докучать так же, как и Hitachi Deskstar 7K2000 HDS722020ALA330. Показатели времени доступа находятся на среднем уровне: для обычной системы это не критично, зато при использовании в сервере скажется на общей производительности.

SAMSUNG HD103UJ

Еще один девайс для систем, где требуется повышенная надежность. SAMSUNG HD103UJ неприхотлив как в работе, так и в простое: винчестер ведет себя тихо, хруст почти не слышен. Накопитель представлен на рынке уже давно, но это не мешает ему иметь высокий показатель времени доступа. Да и для тех времен кэш-память объемом в 32 Мбайт выглядела очень внушительно. Скоростные показатели устройства находятся на довольно низком уровне, поэтому для установки операционной системы этот винчестер не подойдет. Для серверного применения диск также не оптимальный вариант все по той же причине – невысоких скоростей. Вообще устройство уже не актуально, потому как за эти же деньги можно найти более производительное решение. Что поделаешь, время идет, объемы и скорости растут, а старому железу остается передавать эстафетную палочку новому.

ЦЕНА 2000 РУБ.

★★★★★★★ 7/10

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **ОБЪЕМ:** 1 Тбайт
- **ИНТЕРФЕЙС:** SATA II
- **ОБЪЕМ БУФЕРА:** 32 Мбайт
- **СКОРОСТЬ ВРАЩЕНИЯ ШПИНДЕЛЯ:** 7200 об/мин
- **УРОВЕНЬ ШУМА:** 29 дБ
- **ВЕС:** 0.65 кг

SAMSUNG HD204UI

★★★★★★★★★ 9/10

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ
- **ОБЪЕМ:** 2 Тбайт
- **ИНТЕРФЕЙС:** SATA II
- **ОБЪЕМ БУФЕРА:** 32 Мбайт
- **СКОРОСТЬ ВРАЩЕНИЯ ШПИНДЕЛЯ:** 5400 об/мин
- **УРОВЕНЬ ШУМА:** 29 дБ
- **ВЕС:** 0.65 кг

Компании SAMSUNG удалось выпустить достойную модель. При скорости вращения шпинделя 5400 об/мин жесткий диск обладает замечательными показателями скоростей линейного и случайного чтения/записи. Инженерам также удалось снизить уровень шума при работе. Объем буфера составляет 32 Мбайт, что не может не радовать. Винчестер отлично встанет в сетевое хранилище или же послужит в компьютере в роли медиахранилища. Цена SAMSUNG HD204UI радует глаз и не сильно ударит по кошельку. В общем и целом этот накопитель отвечает почти всем современным меркам.

Без минусов, конечно, не обойтись. В первую очередь придется заплатить за снижение шума и нагрева довольно высоким показателем времени доступа. Операционную систему поставить можно, но при запуске нескольких программ, каждой из которых необходимо обращаться к данным на винчестере, скорость работы упадет.

SEAGATE BARRACUDA GREEN ST31500541AS

★★★★★★★★ 8/10

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ
- **ОБЪЕМ:** 1.5 Тбайт
- **ИНТЕРФЕЙС:** SATA II
- **ОБЪЕМ БУФЕРА:** 32 Мбайт
- **СКОРОСТЬ ВРАЩЕНИЯ ШПИНДЕЛЯ:** 5900 об/мин
- **УРОВЕНЬ ШУМА:** 26 дБ
- **ВЕС:** 0.655 кг

Описывая Seagate Barracuda Green ST31500541AS, хотелось бы сравнить его с SAMSUNG HD204UI в силу схожести параметров. Во-первых, диск от Seagate также имеет пониженную скорость вращения шпинделя, что благоприятно сказалось на тепловыделении и шуме при работе. Во-вторых, схожая цена при почти одинаковых показателях. Теперь о неоспоримых достоинствах Seagate Barracuda Green ST31500541AS. Винчестер обладает высокой скоростью чтения и хорошим показателем времени доступа. Не стоит опасаться высокой температуры и шума внутри корпуса. Винчестер целесообразно устанавливать прежде всего в домашние прителевизорные медиацентры.

А теперь обратная сторона медали. Seagate Barracuda Green ST31500541AS слабоват в режиме линейной записи. Если у SAMSUNG HD204UI показатели скоростей чтения/записи находятся на одном приличном уровне, то Seagate Barracuda Green ST31500541AS быстро читает, но сравнительно медленно пишет. Не забудем и разницу в объеме: все-таки 500 Гбайт на дороге не валяются.

WESTERN DIGITAL CAVIAR GREEN WD30EZRS

★★★★★★★ 7/10

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ
- **ОБЪЕМ:** 3 Тбайт
- **ИНТЕРФЕЙС:** SATA 3.0
- **ОБЪЕМ БУФЕРА:** 64 Мбайт
- **СКОРОСТЬ ВРАЩЕНИЯ ШПИНДЕЛЯ:** 5400-7200 об/мин
- **УРОВЕНЬ ШУМА:** 25 дБ
- **ВЕС:** 0.73 кг

Вот он, великий и могучий «зеленый» трехтерабайтник от Western Digital. 3 Тбайт уже не шутки: надо иметь веские аргументы для приобретения сего девайса. Хорошо, что производитель позаботился о совместимости, положив в комплект RAID–контроллер SATA 3.0: далеко не каждая материнская плата без дополнительной помощи сможет опознать такой объем. Но стоит отметить, что на нашем далеко не современном тестовом стенде диск запустился без проблем. Как известно, серия жестких дисков Caviar Green славится низкими энергопотреблением, шумом и нагревом. Это действительно так. Western Digital Caviar Green WD30EZRS хорошо проявил себя в тесте на линейную запись, что не может не радовать. Отметим и внушительный объем буфера – 64 Мбайт.

Как и следовало ожидать, цена устройства высока. За эти же деньги можно приобрести пару винчестеров, которые суммарно будут большего объема с большей производительностью. Очень огорчил показатель времени доступа, что дает право на использование диска только для хранения нечасто используемых данных.

WESTERN DIGITAL CAVIAR BLACK WD2001FASS

Согласись, когда все работает быстро и стабильно, остаются только приятные впечатления. Именно это можно сказать о Western Digital Caviar Black WD2001FASS. Данный жесткий диск неспроста получил медальку «Выбор редакции». Его скоростные показатели на высоте. Порадовали результаты тестов как при линейном чтении, так и при случайном. Показатели времени доступа на высоте (читай – минимальны). Большой буфер, 2 Тбайт свободного пространства – устройство имеет статус «must have» для геймеров и людей, ценящих скорость.

С недостатками устройства придется мириться. Хочешь скорость – терпи треск во время работы, хотя он заметно меньше, нежели у Hitachi Deskstar 7K2000 HDS722020ALA330. Цена тоже неслабо ударит по карману в случае приобретения сего устройства.

ЦЕНА 5400 РУБ.

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

★★★★★★★★★ 9/10

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **ОБЪЕМ:** 2 Тбайт
- **ИНТЕРФЕЙС:** SATA II
- **ОБЪЕМ БУФЕРА:** 64 Мбайт
- **СКОРОСТЬ ВРАЩЕНИЯ ШПИНДЕЛЯ:** 7200 об/мин
- **УРОВЕНЬ ШУМА:** 30 дБ
- **ВЕС:** 0.75 кг

WESTERN DIGITAL CAVIAR BLACK WD1002FAEX

ЦЕНА 2900 РУБ.

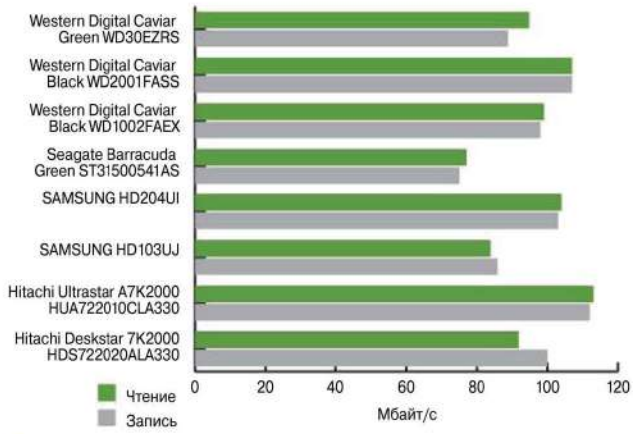
★★★★★★★ 7/10

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

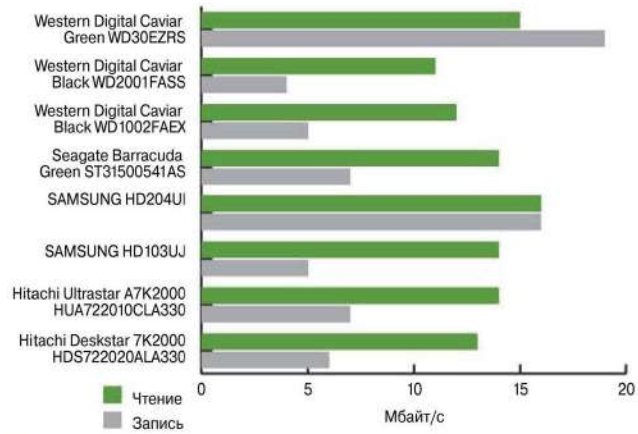
- **ОБЪЕМ:** 1 Тбайт
- **ИНТЕРФЕЙС:** SATA 3.0
- **ОБЪЕМ БУФЕРА:** 64 Мбайт
- **СКОРОСТЬ ВРАЩЕНИЯ ШПИНДЕЛЯ:** 7200 об/мин
- **УРОВЕНЬ ШУМА:** 29 дБ
- **ВЕС:** 0.69 кг

Плюсом устройства является хороший показатель времени доступа, что положительно влияет на работу с фрагментированными и малыми объемами информации. Серия Black характеризуется максимальной скоростью, поэтому неудивительно, что винчестер несет на борту 64 Мбайт буферной памяти. Свою лепту в образ быстрого устройства вносит интерфейс SATA 3.0. В общем и целом почти ничем не выделяющееся решение от Western Digital с некоторыми недостатками, о которых ниже.

К сожалению, у Western Digital Caviar Black WD1002FAEX больше минусов, чем плюсов. Первый – цена, которая неоправданно высока всего за 1 Тбайт. Второй – производительность. Несмотря на наличие третьей ревизии SATA и буфера объемом 64 Мбайт, скоростные показатели не впечатляют. А шум при работе даже больше, чем у старшего брата Western Digital Caviar Black WD2001FASS.



В этом тесте Seagate Barracuda Green ST31500541AS остался позади всех



Western Digital Caviar Black WD2001FASS несомненный лидер по времени доступа

ВЫВОДЫ

Все участники нашего тестирования показали более или менее адекватные результаты, исходя из их параметров. Мы уверены в том, что ты обязательно сможешь выбрать для себя оптимальную модель из описанных нами. Не забывайте, что помимо скоростных показателей надо учитывать еще и надежность. А теперь время наград. Звание «Лучшая покупка» получил винчестер SAMSUNG HD204UI. А награды «Выбор редакции» удостоился жесткий диск Western Digital Caviar Black WD2001FASS. ■

Автор:
Ирина Кузнецова

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В СИСТЕМУ!

ОБЗОР ИГРОВОГО МАНИПУЛЯТОРА TRON GAMING MOUSE DESIGNED BY RAZER

Мало кого оставил равнодушным мир, созданный Кевином Флинном, в том виде, в котором он во всей красе предстал перед нами в конце 2010 года в фильме «ТРОН: Наследие» и, конечно, игре TRON: Evolution. Но то все на экране. Меж тем впечатляющая атмосфера вселенной «ТРОН» проникла и в этот, предметный, мир благодаря стараниям компании Razer, представившей серию периферийных устройств в стилистике TRON. Одно из которых – мышь – материализовалось в нашей тестовой лаборатории.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **ТИП СЕНСОРА:** лазерный
- **ИНТЕРФЕЙС:** USB, проводной
- **РАЗРЕШЕНИЕ СЕНСОРА:** от 100 до 5600 dpi
- **ИЗМЕНЕНИЕ РАЗРЕШЕНИЯ СЕНСОРА:** с шагом 100 dpi
- **ВРЕМЯ ОТКЛИКА/ЧАСТОТА ОПРОСА:** 1 мс/1000 Гц
- **КОЛИЧЕСТВО ПРОГРАММИРУЕМЫХ КНОПОК:** 7
- **ДЛИНА ШНУРА:** 2 м
- **ДОПОЛНИТЕЛЬНО:** световые и звуковые эффекты при загрузке и выключении компьютера, световое оповещение
- **РАЗМЕРЫ:** 61x110x33 мм

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Фантастический дизайн, пропитанный духом фильма «ТРОН: Наследие»
+ Превосходная точность сенсора и функциональность
+ Удобные кнопки и колесо прокрутки
– Глянцевый пластик создает дискомфорт и «удешевляет» внешний вид
– Высокая стоимость

ЗНАКОМСТВО С LIGHTMOUSE

Как мы неоднократно отмечали, Razer всегда ответственно подходит к дизайну своих продуктов – выглядят они оригинально, самобытно. В случае с TRON Gaming Mouse появилась также важная задача наделить манипулятор узнаваемыми чертами мира программ и изоморфов. Еще только начиная распаковывать ярко оформленную коробку, мысленно переносишься туда, где гоняют на светоциклах и все флюоресцирует голубым. Но первое впечатление от мыши при извлечении ее из временного убежища оказалось не самым радостным – сразу же в глаза бросился глянцевый пластик, который в данном случае лишь упрощает вид мыши. Кроме того, он тактильно неприятен, склонен быстро скапливать на себе грязь и жир. Тем не менее, у Razer получилось проникнуться духом кибервселенной фильма и игры. Дизайн мыши получился необычным и смелым: линии, нарочито угловатые и резкие, со строгой симметрией; контрастирующие с черным полоски, напоминающие формой световое оформление костюмов обитателей Системы; широкое колесо прокрутки, явно копирующее колеса светоциклов; крупные дополнительные кнопки справа и слева; «сотовая» текстура по бокам и на днище манипулятора… Большую роль, несомненно, играет подсветка. При подключении к компьютеру мышь не просто светится бледно-голубым светом, а постепенно загорается, словно напитывается энергией. Отдельно отметим звуковое сопровождение включения/выключения – идея весьма занятная, так сказать, атмосферная, но реализация могла бы быть более серьезной и качественной.

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Перед тем как испытать мышь в работе, мы скачали фирменное ПО и обновили прошивку мыши, чтобы исключить «болезни» более старой версии, идущей по умолчанию. Для тестирования была установлена игра Tron: Evolution, не обошлось и без классики – Unreal Tournament 3. Помимо точности, скорости манипулятора, внимание обращалось на удобство использования кнопок мыши и уровень комфорта при длительной игре. Нельзя было обойти стороной функции мыши и возможности программного обеспечения.

RAZER: НАСЛЕДИЕ

Надо ли говорить, что TRON Gaming Mouse унаследовала все лучшие технологии, используемые в топовых мышах Razer? Высокоточный датчик превосходно показывает себя в играх, кнопки моментально откликаются на нажатие. Благодаря тефлоновым ножкам мышь отлично скользит по поверхности стола. Так что вы оказываетесь на доли секунды быстрее противника, что очень важно в шутерах. Программное обеспечение, также выполненное в стиле «ТРОН», обладает всеми привычными нам функциональными особенностями ПО от Razer: здесь и тонкая настройка параметров сенсора, и назначение клавиш, и создание различных профилей, и запись макросов, и управление подсветкой мыши. Что касается эргономичности, то в целом мышь оказалась довольно удобной: рука при длительной игре почти не устает, однако к угловатостям и ребристости мыши придется привыкать. TRON Gaming Mouse, скорее, подойдет тем, кто предпочитает манипулировать мышью одними пальцами.

Если же постоянно покоить на корпусе ладонь, то явно ощущается угол. О глянцевой поверхности мы говорили в самом начале – придется чаще протирать «грызуна» и давать ладони «остывать». Мышь абсолютно симметрична, так что она одинаково доступна и левшам, и правшам. Мы настоятельно рекомендуем подержать данный манипулятор перед покупкой, в первую очередь, обладателям больших кистей рук. Напоследок хотелось бы отметить потрясающе удобные дополнительные кнопки – они довольно крупные, хорошо ощущаются и случайно не нажмутся – и отличное колесо прокрутки. Надежный шнур как обязательный атрибут топовых мышей Razer присутствует.

РАСПЛАТА

Чего же стоит возможность поселить у себя на столе девайс не от сего мира, но от цифровой вселенной? Честно говоря, цена нас расстроила. Нет, мы, конечно, привыкли, что мыши от Razer дешево не стоят, но при всех функциональных достоинствах TRON Gaming Mouse Designed by Razer платить три с половиной тысячи за глянцевый пластик как-то рука не поднимается.

Автор:
Евгений Никифоров

ВРЕМЯ ПОКОРЯТЬ!

ТЕСТИРОВАНИЕ МАТЕРИНСКОЙ ПЛАТЫ GIGABYTE G1.ASSASSIN

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **ЧИПСЕТ:** Intel X58 Express, ICH10R
- **СОКЕТ:** LGA1366
- **ПАМЯТЬ:** трехканальная DDR3, 800-2200 МГц
- **СЛОТЫ РАСШИРЕНИЯ:** 2x PCI Express x16, 2x PCI Express x16 (8 линий), 2x PCI Express x1, 1x PCI
- **ДИСКОВЫЕ КОНТРОЛЛЕРЫ:** 2x SATA 3.0, 6x SATA II
- **РАЗЪЕМЫ НА ЗАДНЕЙ ПАНЕЛИ:** 4x USB 3.0, 4x USB 2.0, 1x eSATA, 2x S/PDIF, 1x RJ-45, 2x PS/2, 5x аудио
- **ЗВУК:** Creative HW audio (20K2)
- **СЕТЬ:** Bigfoot Killer 2100
- **ФОРМ-ФАКТОР:** XL-ATX, 345x263 мм

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

- **ПРОЦЕССОР:** Intel Core i7-980X, 3333 МГц
- **МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА:** GIGABYTE G1.Assassin
- **ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ:** Corsair CMT6GX3M3A2000C8, 3x 2 Гбайт
- **ВИДЕОКАРТА:** Palit GeForce GTX 570
- **ТВЕРДОТЕЛЬНЫЙ НАКОПИТЕЛЬ:** Corsair CSSD-F120GB2, 120 Гбайт
- **БЛОК ПИТАНИЯ:** ENERMAX Revolution 85+, 950 Вт
- **ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА:** Windows 7 Максимальная

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ отличная производительность
+ звук от Creative
+ грамотная разводка
– высокая стоимость

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

- **SUPER PI 1.5 XS 1M:** 14.680 с
- **WPRIME 1.55 32M:** 6.102 с
- **WINRAR 3.92:** 3370 Кбайт/с
- **CINEBENCH R11.5:** 6.82 pts
- **AIDA64 MEMORY READ:** 13149 Мбайт/с
- **AIDA64 MEMORY WRITE:** 12308 Мбайт/с

ХОРОШИЙ ПРИМЕР ЗАРАЗИТЕЛЕН

Нет ничего зазорного в том, чтобы перенимать опыт коллег по цеху, пусть даже они являются твоими прямыми конкурентами. В конце концов, потребитель только выиграет, если на прилавках появится не один отличный продукт, а множество. Приятно, что тему создания материнских плат специально для геймеров и энтузиастов, которую продвинула ASUS, подхватили и другие вендоры. Именно эти слои населения относятся к комплектующим с особой придирчивостью – значит, все то, что имеет пометку «геймерское», должно отвечать высоким стандартам качества. Поэтому с удовольствием знакомим вас с системными платами GIGABYTE под названием G1-Killer. А конкретней рассмотрим одного из трех бойцов этой команды – G1.Assassin.

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Наверняка вы уже прекрасно знаете, на что способен старый добрый Intel X58 Express. Однако оценить производительность данной модели мы все же должны. Экзекуция, как всегда, будет проводиться с помощью известных инструментов, которые задействуют связку процессор-память (Super Pi 1.5 XS, wPrime, WinRAR, CINEBENCH), а также возможности оперативной памяти – AIDA64.

БОЕВОЙ АРСЕНАЛ

Без лишних предисловий перейдем к обзору материнской платы. Первое, что бросается в глаза, – огромных размеров радиатор, который состоит из четырех составляющих. Две «пластины» охлаждают подсистему питания (она, кстати, состоит из 16 фаз), еще один кусок алюминия расположился на северном мосту чипсета Intel X58 Express и, наконец, южный «отдел» системной логики охлаждается при помощи радиатора, стилизованного под обойму от штурмовой винтовки M4A1. Эта особенность, кстати, присуща всем «материям» из данной линейки. Все охлаждающие элементы соединены одной медной тепловой трубкой.

Шесть разъемов ОЗУ способны вместить до 24 Гбайт оперативной памяти с максимальной частотой 2200 МГц! Для работы с накопителями на плате присутствует лишь 8 SATA-коннекторов.

Четыре разъема PCI Express x16 позволяют задействовать связку NVIDIA SLI или AMD CrossFireX, на ваше усмотрение. Схема работы портов: x16+x16+x8+x8.

Любопытно, что на задней панели нет никаких экзотических разъемов, там лишь все самое необходимое: USB, звук и сеть, а также S/PDIF.

ЭКОНОМЬ ПАТРОНЫ

Если вы заинтересованы в создании мощной игровой или вычислительной станции, то эта материнская плата подойдет на все 100%. Ведь при прочих равных (частота, кэш) производительность процессоров Intel Core i7 несколько выше, чем у свежевышедших моделей, созданных на архитектуре Sandy Bridge.

Остается ответить на вопрос – кто одержит победу в противостоянии геймерских плат? Так или иначе, вызов брошен. GIGABYTE G1.Assassin однозначно удалась. Продукт совмещает все современные технологии, широкий ассортимент настроек для оверклокеров, а также внушительную производительность. Не забыли и о поддержке качественного звука (за счет контроллера Creative HW audio (20K2)) и сверхнадежного сетевого контроллера Bigfoot Killer 2100.

Автор:
Евгений Никифоров

ЯРКАЯ ЭЛЕГАНТНОСТЬ

ТЕСТИРОВАНИЕ МОНИТОРА SAMSUNG S24A350H

2011 год на дворе! Широкоформатные мониторы с большим экраном стоят теперь не как подводная лодка. Мало того, многие компании уже сняли с производства модели с диагональю меньше 20". Поэтому сейчас самое подходящее время для того, чтобы избавиться от старого, крошечного монитора, дабы не портить свое драгоценное зрение, и приобрести новый экран. Например, Samsung S24A350H.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ приемлемая цена
+ хорошее качество изображения
– нет кабеля HDMI

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **ЭКРАН:** TFT TN, 24"
- **РАЗРЕШЕНИЕ:** 1920x1080
- **ВРЕМЯ ОТКЛИКА:** 2 мс
- **КОНТРАСТНОСТЬ:** 1000:1
- **КОЛИЧЕСТВО ЦВЕТОВ:** 16.7 млн
- **ВХОДНЫЕ РАЗЪЕМЫ:** D-Sub, HDMI
- **ДОПОЛНИТЕЛЬНО:** LED-подсветка, MagicBright, Eco Saving, ПО Multi Screen, ПО Magic Tune Magic Angle, таймер выключения, программируемая кнопка управления

ЧЕРНЫЙ И КРАСИВЫЙ

Итак, знакомимся. Диагональ Samsung S24A350H равна 24 дюймам, а максимальное разрешение – 1920x1080. Экран поистине велик, а тонкая пластиковая рамка визуально увеличивает и без того немаленькие размеры «видимой области». Приятно, что внушительные габариты совсем не сказались на весе устройства. Панель крепится на очень устойчивую подставку. Уже привычно лицезреть сенсорные кнопки на мониторах Samsung. С их помощью можно автоматически отрегулировать все необходимые параметры дисплея, мгновенно поменять уровень яркости, переключиться с аналогового на цифровой вход, выбрать нужную контрастность («стандарт», «игра», «кино», «динамический»), а также зайти в меню. Последнее, кстати, имеет весьма широкий ассортимент настроек.

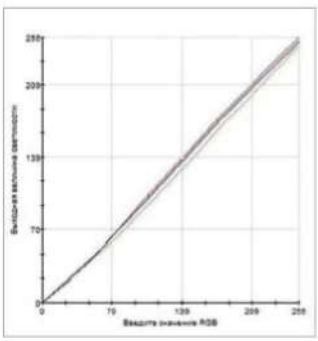
МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Для определения цветопередачи матрицы мы использовали колориметр Datacolor Spyder3 Elite, с помощью которого производился замер показателей в трех режимах: под нулевым углом, под углом 45 градусов и 60 градусов. Идеальной картиной считаются ровные, вытянутые по диагонали линии. Отклонение какой-либо из линий свидетельствует о нарушениях в цветопередаче.

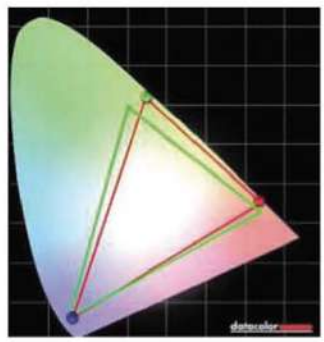
Также было интересно узнать и про цветовой охват относительно sRGB. Сложная треугольная разноцветная фигура является цветовым охватом глаза человека. Зеленый треугольник – sRGB – цветовой охват, на отображение которого (в теории) рассчитано большинство мониторов. Красный треугольник – цветовой охват испытуемого монитора. Чем больше красный треугольник – тем лучше.

ВЫВОДЫ

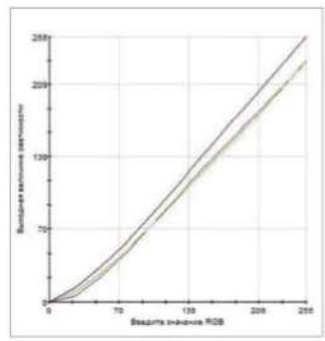
У Samsung S24A350H фактически нет минусов. Перед нами очень симпатичный и элегантный монитор, который обладает всеми актуальными разъемами для подключения. У него большая диагональ и разрешение, да и стоимость находится на приемлемом уровне. Плюс ко всему неплохое качество изображения, о котором стоит сказать несколько слов отдельно. Глядя на полученные в ходе тестирования графики, можно отметить практически идеальный цветовой охват и цветопередачу, если вы смотрите на дисплей перпендикулярно. Даже под углом цветопередача экрана остается на приличном уровне.



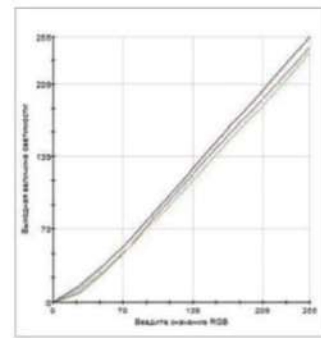
Под нулевым углом цветопередача практически идеальна.



Отметим и большую площадь цветового охвата монитора.



Под углом в 45 градусов цветопередача немного «проваливается».



Все не так плохо и под углом в 60 градусов.

Автор:
Олег Коленченко

ПЕСЧАНЫЙ МОСТ

МИКРОАРХИТЕКТУРА INTEL SANDY BRIDGE. ЧАСТЬ 2

Рассказав об основных изменениях в архитектуре процессорных ядер Intel Sandy Bridge, мы переходим к заключительной части статьи, в которой обсудим кэш-память 3-го уровня, системный агент, а также встроенное графическое ядро.

Как вы знаете, кэш-память L3 играет большую роль в производительности CPU. В Intel Sandy Bridge эта составляющая претерпела некоторые изменения. Прежде всего, стоит отметить, что отныне кэш-память 3-го уровня именуется кэшем последнего уровня (Last Level Cache). Тем не менее, его предназначение осталось прежним – изменения коснулись только принципов работы. В основе его функционирования лежит деление на сегменты – по одному на каждое ядро. Это нововведение было связано с дальнейшим наращиванием ядер в процессорах. Каждый сегмент имеет собственный контроллер, отвечающий за размещение физических адресов и взаимодействующий с системным агентом. Интересно, что кэш-память 3-го уровня теперь работает на частоте процессорных ядер, что также положительно влияет на ее производительность. Стоит отметить, что посредством L3-кэша графическая подсистема процессоров Intel Sandy Bridge связана с памятью. Это ускоряет работу видеоядра, а также позволяет более эффективно использовать шину памяти. Составная часть Intel Sandy Bridge, известная как системный агент, не является чем-то принципиально новым. Под этим названием скрывается все то, что в семействе Intel Nehalem именовалось Uncore. Системный агент включает в себя контроллеры PCI Express 2.0, DDR3-памяти, шины DMI и видеоинтерфейсов, а также блок управления питанием (PCU). Основные изменения затронули контроллер памяти, который был значительно усовершенствован. Прежде всего, нужно отметить его двухканальность. Данное новшество можно расценивать двояко. С одной стороны, обладатели наборов трехканальной памяти определенно разочаруются этим фактом. С другой же, двухканальная память все еще остается актуальной и распространенной среди пользователей. Наконец, первые процессоры Sandy Bridge являются лишь верхушкой айсберга. И уже совсем скоро мы познакомимся с новыми восьмиядерными «камнями» Intel (по слухам, они будут обладать четырехканальным контроллером памяти). Так или иначе, по производительности новый контроллер ничем не уступает решению, применявшемуся в Intel Lynnfield. Если говорить о контроллере интерфейса PCI Express 2.0, то он поддерживает 16 линий, которые могут распределяться в разных конфигурациях: одиночной со скоростью x16 и двойной в режиме x8+x8. Что касается видеоинтерфейсов, то была добавлен HDMI 1.4, а вместе с ним и возможность воспроизведения 3D-изображения.

Блок управления питанием также является важной составляющей новой микроархитектуры. Он отвечает за регулирование частот и напряжений в процессоре. Интересно, что функционирование технологии Intel Turbo Boost напрямую зависит от модуля PCU. Благодаря нововведениям стала возможна работа технологии отдельно для процессорного и графического ядер. Нужно отметить, что режимы Intel Turbo Boost стали чуть агрессивнее, нежели раньше. Теперь в некоторых случаях возможно повышение частот процессорных и графического ядер до уровня, сопровождающегося выходом за рамки пакета TDP, – во многом такой оверклок зависит от возможностей системы охлаждения. Однако какой бы эффективной она ни была, режим «турбо» продлится не более 25 секунд. Если говорить об энергосберегающей задаче блока PCU, то здесь все по-старому. Каждое из ядер процессора и кольцевая шина могут быть переведены в экономичный режим работы, а элементы кэш-памяти 3-го уровня и вовсе отключены. Отличительной особенностью микроархитектуры Intel Sandy Bridge является наличие встроенного графического ядра. Процессоры Intel Clarkdale также обладали им, однако в Intel Sandy Bridge конструкция была доработана. Графическое ядро обладает 12 исполнительными процессорами, производительность которых в сравнении с решением Intel Clarkdale увеличилась примерно в 2 раза. Повысилась их эффективность и в параллельных вычислениях. Интересно, что в составе графического ядра появился блок аппаратного кодирования и декодирования видеопотоков MPEG2, VC1 и AVC – раньше данную функцию выполняли исполнительные процессоры. Также предусмотрена поддержка стереоскопического изображения в формате Blu-ray 3D. Что касается тактовой частоты, то при стандартных условиях она не превышает отметки 850 МГц. В режиме Turbo Boost показатель увеличивается до 1350 МГц. В процессорах Intel Sandy Bridge можно встретить две версии видеоядра: Intel HD 2000 и Intel HD 3000. Отличаются они лишь количеством исполнительных процессоров. Если в Intel HD 3000 работают все 12 элементов, то в случае с Intel HD 2000 – только 6. Оба видеоядра поддерживают DirectX 10.1 и Shader Model 4.1. Разрабатывая графический процессор, инженеры не ставили перед собой сверхзадач. Поэтому неудивительно, что данное решение призвано обеспечить достойную производительность при онлайн-серфинге, просмотре Blu-ray, а также в не слишком требовательных игровых приложениях (StarCraft 2, Battlefield Heroes, World of Warcraft). Как показала практика, микроархитектура Intel Sandy Bridge обходит по производительности всех своих предшественников. Но что более важно, у нее есть огромный потенциал для дальнейшего развития как в настольном, так и в мобильном сегментах. ■

ПРОБЛЕМЫ И УБЫТКИ

Анонс процессоров Intel Sandy Bridge был омрачен довольно неприятной проблемой. Компании Intel пришлось отозвать чипсеты Intel Cougar Point, а также приостановить их производство в связи с обнаруженным дефектом четырех портов SATA II: скорость передачи данных (3 Гбит/с) по ним может значительно снижаться. Интересно, что два интерфейса SATA 3.0 этого недостатка лишены, поэтому проблема лишь косвенно отразилась на пользователях мобильных компьютеров, которые в большинстве случаев не используют более двух разъемов SATA. Так или иначе, компания Intel терпит значительные убытки. По официальной информации, они составят около 700 миллионов долларов.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ

Как вам известно, Intel является большим игроком на рынке графических процессоров, при этом не имея дискретных решений. Это означает, что в ее активе нет технологий, обеспечивающих совместную работу встроенного и внешнего видеоядер. Восполнить данный пробел взялась компания LucidLogix, известная по своему чипу Hydra, позволяющему объединять видеокарты AMD и NVIDIA в тандем. Новая разработка компании – технология Virtu – является аналогом функции NVIDIA Optimus. Она отвечает за переключение между встроенной и дискретной графикой в зависимости от нагрузки. Virtu поддерживает видеокарты NVIDIA и AMD. Единственным ограничением в работе является обязательное подключение через видеоинтерфейс интегрированного графического ядра.

Автор:
Олег Коленченко

ВИДЕОИНТЕРФЕЙСЫ

ЧАСТЬ 2. HDMI И DISPLAYPORT

После рассмотрения в прошлом номере видеоинтерфейсов VGA и DVI переходим к двум другим, современным решениям – HDMI и DisplayPort.

История HDMI (High-Definition Multimedia Interface) началась в 2002 году, когда альянс крупных производителей электроники (среди которых были Hitachi, Sony, Toshiba и Philips) представил его публике. Видеоинтерфейс интересен тем, что стал первым полностью цифровым – напомним, DVI мог работать как в аналоговом исполнении, так и в «цифре». HDMI также привлек внимание тем, что мог передавать не только видео высокого разрешения, но и звуковой контент. Это позволило значительно упростить подключение различных устройств за счет уменьшения количества проводов. Начальная версия HDMI 1.0 с максимальной пропускной способностью 4.9 Гбит/с увидела свет в декабре 2002 года. Интересно, что скорость данного решения более чем в полтора раза меньше, чем аналогичный показатель интерфейса DVI Dual Link. В HDMI 1.0 поддерживалась передача видео в формате 1080p и 8-канального аудио с частотой 192 кГц.

Две последующие версии HDMI – 1.1 и 1.2 – не принесли значительных изменений. В них была добавлена поддержка защиты DVD Audio, источников с низким напряжением, а также возможность использования режима RGB для персональных компьютеров. В июне 2006 был представлен интерфейс HDMI 1.3. Его основным нововведением стала увеличенная до 10.2 Гбит/с скорость. Помимо этого, была добавлена автоматическая синхронизация звука и поддержка Dolby True HD и DTS-HD. Максимальное разрешение увеличилось до 2560x1440 (1440p), а глубина цвета – до 48 бит. Интересно, что изменения затронули и звуковую составляющую: появилась возможность передавать аудиоконтент с частотой 768 кГц. В рамках стандарта также был разработан новый миниразъем для портативных устройств.

Следующая версия HDMI появилась лишь спустя 3 года. В HDMI 1.4 была добавлена поддержка разрешений 3840x2160 и 4096x2160. Также в интерфейс был добавлен канал для Ethernet-подключения со скоростью 100 Мбит/с в обоих направлениях. Что касается звука, то новый интерфейс обзавелся дополнительным восходящим каналом, что позволило полностью избавиться от необходимости использования дополнительных кабелей при передаче аудио. Интересно, что спецификация HDMI 1.4 включает в себя новый 19-контактный разъем Micro HDMI, который способен передавать видео в разрешении 1080p. Кроме этого, была добавлена поддержка 3D-изображения. К слову, версия HDMI 1.4a расширяет 3D-возможности.

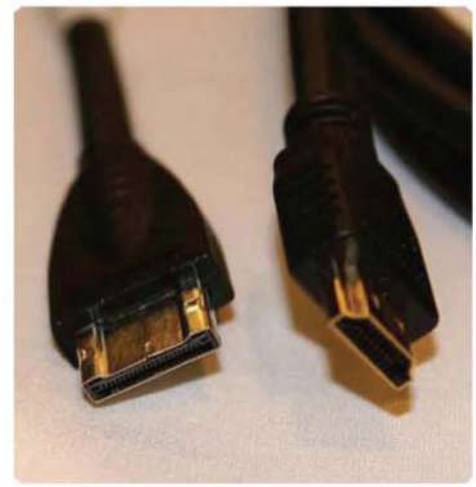
Например, формат для игр с поддержкой 3D определяется следующим параметром: 720p при кадровой частоте 50 или 60 Гц. Для фильмов – 1080p при кадровой частоте 23 или 24 Гц. Спецификация HDMI 1.4a является последней выпущенной на сегодняшний день. Если говорить о HDMI в целом, то его преимуществами можно назвать обратную совместимость с DVI и параметры разъема. Он довольно компактен, поэтому с его расположением на мобильных устройствах не возникает никаких проблем. Однако есть и один весомый недостаток: HDMI не является открытым стандартом. Использующий его производитель вынужден платить лицензионные отчисления в пользу разработчиков. Сумма отчислений составляет от 4 до 15 центов за каждый экземпляр устройства. Цена колеблется в зависимости от того, располагает ли производитель логотип HDMI на девайсе или нет.

Главным конкурентом HDMI по праву считается интерфейс DisplayPort. Он появился чуть позже – в 2006 году, но был изначально разработан для применения в компьютерах. Интересно, что DisplayPort поддерживают довольно много крупных компаний, таких как AMD, Intel, NVIDIA и Apple. В плане архитектуры интерфейс не отличается революционными находками. Он состоит из трех каналов: основного, дополнительного и канала горячего подключения. Глубина каждой цветовой составляющей равна 16 бит, а максимальная длина провода DisplayPort – 15 м. Так же как и интерфейс HDMI, DisplayPort обеспечивает одновременную передачу видео- и аудиоконтента. И опять же, размеры его штекера достаточно скромные. Кроме того, существует уменьшенная версия для мобильных устройств под названием Mini DisplayPort.

На данный момент основной спецификацией является DisplayPort 1.2. В ее рамках максимальная скорость передачи данных была увеличена до 12.6 Гбит/с, а максимальное разрешение при работе с одним монитором – до 3840x2400 точек с кадровой частотой 60 Гц. Интересно, что поддерживается режим 2560x1600 точек с частотой обновления экрана 120 Гц. Это означает, что DisplayPort работает с технологией построения стереоскопического изображения. Также поддерживаются технологии защиты передаваемых данных HDCP и DPCP. Отличительной особенностью DisplayPort и главным его преимуществом перед HDMI является полная бесплатность и полностью доступный всем функционал. Никаких отчислений! Вот так выглядит сегодняшняя ситуация в мире видеоинтерфейсов. Несмотря на то что DVI все еще остается на вершине, у нас есть все основания полагать, что в ближайшие годы он продолжит терять свои позиции, уступая стремительно набирающим обороты HDMI и DisplayPort. А уж кто станет новым королем, покажет только время. ■

ПОД ЕДИНЫМ ФЛАГОМ

Наверняка вас интересует вопрос: почему до сих пор не разработан единый видеоинтерфейс? Таким решением должен был стать UDI (Unified Display Interface), разрабатываемый в 2006 году альянсом нескольких компаний, среди которых были Apple, Intel, NVIDIA, Samsung и другие. UDI «затачивался» под использование в персональных и мобильных компьютерах. Он должен был работать на скорости 16 Гбит/с, что являлось рекордом для того времени. Интересно, что была предусмотрена передача исключительно видеоконтента – об аудио речи даже не шло. Разработка продолжалась около года – до того момента, как компания Intel официально поддержала интерфейс DisplayPort. С тех пор проект был заморожен и его место в основном заняли как раз DisplayPort и HDMI.



ОЧЕВИДНОЕ – НЕВЕРОЯТНОЕ

Компания Wireworld славится своими экзотическими продуктами. Одним из таковых является HDMI-кабель Platinum Starlight. Его корпус выполнен из углеводородного волокна, а 24 проводника – из золота и серебра. Также стоит отметить, что они соединены посредством технологии DNA Helix, которая обеспечивает максимально чистый сигнал и высокую скорость передачи данных – до 30 Гбит/с. И это притом, что в спецификации HDMI 1.4 пропускная способность не превышает 10.2 Гбит/с. Еще больше поражает стартовая цена продукта – $1000. Не дорого ли для HDMI-кабеля, пускай и полного серебра и золота?

Автор:
Николай Арсеньев

КОНФИГУРАЦИЯ

Все цены указаны по состоянию на 13 марта 2011 года.

В этой рубрике мы предлагаем вам шесть игровых конфигураций для сборки нового компьютера на базе Windows 7. Следует помнить, что рубрика готовится за месяц до выхода нашего издания в продажу, поэтому цены могут несколько отличаться от действительных. Точная дата составления таблицы указана в начале страницы.
Результаты тестов основаны на данных hwbot.org и www.tomshardware.com/charts.
Зеленым цветом выделены изменения по сравнению с прошлым номером.

МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

ПРОЦЕССОР: Intel Core i7-2600K (4 ядра, 3.40 ГГц, DMI, 4x 256 Кбайт L2, 8 Мбайт L3, HT, ядро Sandy Bridge, LGA1155)	11000
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Scythe Yasya (Socket 775/1155/1156/1366, Socket 754/939/940/AM2/AM3, 120 мм, 470-1900 об/мин)	1900
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: ASUS P8P67 Pro (Intel P67, 4x DDR3, PCI-E, SLI, CrossFireX, SATA 3.0, RAID, USB 3.0, eSATA, FireWire, Bluetooth, 24+4(8) pin, ATX)	6000
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Corsair XMS3 CMX8GX3M4A1600C9 4x 2 Гбайт (DDR-3, PC-12800, CL9)	4500
ВИДЕОСИСТЕМА: ZOTAC GeForce GTX 570 1280 Мбайт (GDDR5)	10500
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА 1: Corsair Force F60 60 Гбайт (SATA 2.0, MLC)	4500
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Seagate Barracuda Green ST2000DL003 2.0 Тбайт (SATA 3.0, 64 Мбайт, 5900 об/мин)	2800
Оптический привод: LITE-ON iHES208-08 (SATA)	3000
ЗВУК: Creative X-Fi Titanium (PCI-E x1)	3300

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark 11	5186	Call of Duty: MW2, 1920x1200, 4xAA,	
Metro 2033, 1920x1200, AAA, 16xAF	32	16xAF	145

47 500 руб.

Реселлеры успели снять сливки с платформы Sandy Bridge и поумерили свою жадность. Так что теперь мы с радостью поставили в основу процессор Intel Core i7-2600K с разблокированным множителем, поскольку только процессоры с индексом K можно хоть как-то разогнать.

МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

ПРОЦЕССОР: Phenom II X6 1100T Black Edition (6 ядер, 3.3 ГГц, 2000 МГц HT, 6x 512 Кбайт L2, 6 Мбайт L3, ядро Thuban, AM3)	9000
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Scythe Yasya (Socket 775/1155/1156/1366, Socket 754/939/940/AM2/AM3, 120 мм, 470-1900 об/мин)	1900
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: ASUS M4A89TD PRO/USB3 (AMD 890FX + SB850, 4x DDR3, PCI-E, CrossFireX, SATA 3.0, RAID, USB 3.0, eSATA, FireWire, 24+4(8) pin, ATX)	5600
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Corsair XMS3 CMX8GX3M4A1600C9 4x 2 Гбайт (DDR-3, PC-12800, CL9)	4500
ВИДЕОСИСТЕМА: Sapphire Radeon HD 6970 2048 Мбайт (GDDR5)	11000
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА 1: Corsair Force F60 60 Гбайт (SATA 2.0, MLC)	4500
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Seagate Barracuda Green ST2000DL003 2.0 Тбайт (SATA 3.0, 64 Мбайт, 5900 об/мин)	2800
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: LITE-ON iHES208-08 (SATA)	3000
ЗВУК: Creative X-Fi Titanium (PCI-E x1)	3300

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark 11	5006	Call of Duty: MW2, 1920x1200, 4xAA,	
Metro 2033, 1920x1200, AAA, 16xAF	26	16xAF	131

45 600 руб.

Системная плата ASUS M4A89TD PRO/USB3 поддерживает все новейшие интерфейсы, среди которых SATA 3.0, USB 3.0, eSATA и даже FireWire, последний более актуален для видеомонтажеров. AMD Radeon HD 6970 с парой гигабайт памяти на борту поддерживает новейшие DirectX11-игры.

СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

ПРОЦЕССОР: Intel Core i5-2500 (4 ядра, 3.30 ГГц, DMI, 4x 256 Кбайт L2, 6 Мбайт L3, ядро Sandy Bridge, LGA1155)	6500
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Zalman CNPS10X Performa (Socket 775/1155/1156/1366, Socket 754/939/940/AM2/AM2+/AM3, 120 мм, 900-2000 об/мин)	1500
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: ASUS P8P67 LE (Intel P67, 4x DDR3, PCI-E, CrossFireX, SATA 3.0, RAID, USB 3.0, eSATA, FireWire, 24+4(8) pin, ATX)	4800
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston HyperX KHX1600C8D3K2/4GX 2x 2 Гбайт (DDR3, PC-12800, CL8)	2800
ВИДЕОСИСТЕМА: Sapphire Radeon HD 6950 2048 Мбайт (GDDR5)	8800
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: WD Caviar Blue WD10EALX 1 Тбайт (SATA 3.0, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	2000
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7263S (SATA)	700
ЗВУК: Creative XtremeAudio (PCI)	2000

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark 11	4315	Call of Duty: MW2, 1920x1200, 4xAA,	
Metro 2033, 1920x1200, AAA, 16xAF	23	16xAF	114

29 100 руб.

Intel Core i5-2500 отличная основа, которую можно сменить на вариант с приставкой «K». Оно того стоит, если захотите заняться серьезным разгоном. Radeon HD 6950 таки вытеснил GeForce GTX 560. Он чуть шустрее, да и цена на него упала существенно благодаря стараниям самой AMD.

СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

ПРОЦЕССОР: AMD Phenom II X6 1075T (6 ядер, 3,0 ГГц, 2000 МГц HT, 6x512 Кбайт L2, 6 Мбайт L3, ядро Thuban, AM3)	6800
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Zalman CNPS10X Performa (Socket 775/1155/1156/1366, Socket 754/939/940/AM2/AM2+/AM3, 120 мм, 900-2000 об/мин)	1500
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: GIGABYTE GA-890GPA-UD3H (AMD 890GX+SB850, 4 DDR3, PCI-E, CrossFireX, RAID, USB 3.0, FireWire, 24+4(8) pin, ATX)	4500
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston HyperX KHX1600C8D3K2/4GX 2x2 Гбайт (DDR-3, PC-12800, CL8)	2800
ВИДЕОСИСТЕМА: Sapphire Radeon HD 6950 2048 Мбайт (GDDR5)	8800
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: WD Caviar Blue WD10EALX 1 Тбайт (SATA 3.0, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	2000
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7263S (SATA)	700
ЗВУК: Creative XtremeAudio (PCI)	2000

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark 11	4106	Call of Duty: MW2, 1920x1200, 4xAA,	
Metro 2033, 1920x1200, AAA, 16xAF	19	16xAF	97

29 100 руб.

Место AMD Phenom II X4 970 Black Edition занял 6-ядерный процессор Phenom II X6 1075T, обладающий весьма и весьма высокой частотой 3 ГГц. Его охлаждением займется Zalman CNPS10X Performa. Место AMD Radeon HD 6870 отвоевал более шустрый ускоритель Radeon HD 6950.

СЛАБЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

ПРОЦЕССОР: Intel Core i3-2120 (2 ядра, 3.30 ГГц, DMI, 2x 256 Кбайт L2, 3 Мбайт L3, HT, ядро Sandy Bridge, LGA1155)	3800
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: GlacialTech Alaska (Socket 775/1155/1156/1366, Socket AM2/AM3, 120 мм, 700-1600 об/мин)	1400
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: ASUS P8H67-M LX (Intel H67, 2x DDR3, PCI-E, SATA 3.0, USB, 24+4 pin, mATX)	2600
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston ValueRAM KVR1333D3N9K2/4G 2x 2 Гбайт (DDR-3, PC-10600, CL9)	1600
ВИДЕОСИСТЕМА: MSI R6850-CYCLONE 1G/D5 1024 Мбайт (GDDR5)	6000
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: WD Caviar Blue WD10EALX 1 Тбайт (SATA 3.0, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	2000
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7263S (SATA)	700

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark 11	3115	Call of Duty: MW2, 1920x1200, 4xAA,	
Metro 2033, 1920x1200, AAA, 16xAF	19	16xAF	88

18 100 руб.

Intel Core i3-2120 хоть и двуядерный процессор, поддерживает технологию Hyper Threading. Его архитектура очень эффективна и ни в чем не уступает младшим четырехъядерным процессорам из конкурирующего лагеря. Новая системная плата в лице ASUS P8H67-M LX составит ему отличную пару, ну а AMD Radeon HD 6850 станет вишенкой на торте.

СЛАБЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

ПРОЦЕССОР: AMD Athlon II X4 635 (4 ядра, 2.90 ГГц, 2000 МГц HT, 4x 512 Кбайт L2, ядро Propus, AM3)	3400
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: GlacialTech Alaska (Socket 775/1155/1156/1366, Socket AM2/AM3, 120 мм, 700-1600 об/мин)	1400
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: GIGABYTE GA-880GM-UD2H (AMD 880G+SB710, 4x DDR3, PCI-E, Hybrid CrossFireX, RAID, USB, eSATA, FireWire, 24+4(8) pin, mATX)	2800
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston ValueRAM KVR1333D3N9K2/4G 2x 2 Гбайт (DDR3, PC-10600, CL9)	1600
ВИДЕОСИСТЕМА: MSI R6850-CYCLONE 1G/D5 1024 Мбайт (GDDR5)	6000
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: WD Caviar Blue WD10EALX 1 Тбайт (SATA 3.0, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	2000
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7263S (SATA)	700

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark 11	3252	Call of Duty: MW2, 1920x1200, 4xAA,	
Metro 2033, 1920x1200, AAA, 16xAF	20	16xAF	89

17 900 руб.

Здесь у нас все просто: под AMD Athlon II X4 635 предлагаем использовать компактную плату GIGABYTE GA-880GM-UD2H. Благодаря этому можно будет собрать систему, которая не займет много места в вашей комнате. 4 Гбайт оперативной памяти – обязательная опция в наши дни, а разогнанная версия AMD Radeon HD 6850 подарит пристойный FPS в играх.

Автор:
Петр Сальников

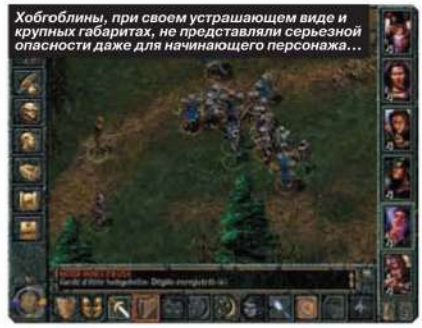
ВЕЧНЫЕ ЦЕННОСТИ

СТАРОЕ & ДОБРОЕ

Виртуальное воплощение ролевой системы Dungeons & Dragons в целом и сеттинга Forgotten Realms в частности прожило пару десятилетий и мягко скатилось в забвение, подарив нам ряд весьма значимых игр от Eye of The Beholder до Neverwinter Nights, а олимпийцы жанра, BioWare, со временем отказались от тесных и душных правил, придумав свой собственный мир про драконов и колдунов. Традиционный ход событий – с завязкой, кульминацией и развязкой. Все началось с комплекта ископаемых игр Gold Box, закончилось трехмерной NWN 2, а где-то в середине одиноким тополем стоит, покачиваясь от беспокойного ветра жанра, Baldur's Gate – самая, наверное, важная компьютерная D&D-игра в истории.

Петр Сальников,
ведущий рубрики

При входе в незнакомый город сперва показывают небольшой ролик о его житье-бытье.



Хобгоблины, при своем устрашающем виде и крупных габаритах, не представляли серьезной опасности даже для начинающего персонажа...

...не говоря уж о целой партии.

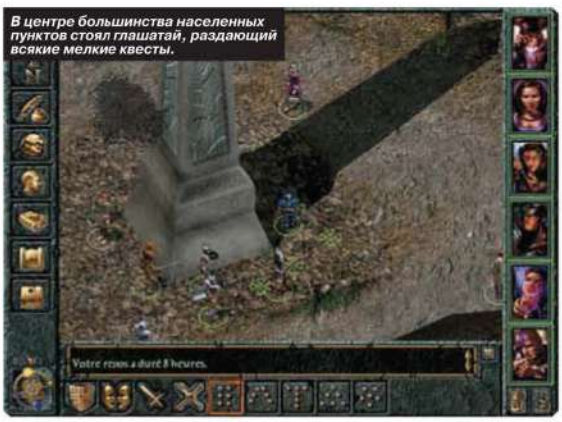
ЖАНР: Role-Playing Game **ИЗДАТЕЛЬ:** Interplay **РАЗРАБОТЧИК:** BioWare
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: 5 **ДАТА ВЫХОДА:** 1998 год

BALDUR'S GATE

ПРОТОРЕНЕССАНС

Приемный сын (дочь) магабиблиотекаря неожиданно для публики и самого себя оказывается потомком мертвого бога убийства Баала (Bhaal), привлекая внимание со стороны понятных структур. Плохая новость: где-то рядом снует еще один наследник небесного трона Саревок (Sarevok), только ростом повыше, в плечах пошире, носит модные чугунные доспехи, рогатый шлем и разговаривает инфернальным басом. Подшефный игроку отпрыск, тем временем, не может вообще ничего: максимум, что ему можно поручить на данном этапе, – доставка корове специального лекарства от поноса; что-то более серьезное, типа истребления мышей в подвале, уже сулит крупные неприятности.

Особенно если играть магом. Убийцы, нанятые старшим братом, норовят сунуть протагонисту нож в ребра уже в стартовой локации, любопытство губит: стоит перешагнуть порог какого-нибудь факультативного дома, как из стенного шкафа выпрыгивает злющий карлан и, размахивая кухонным ножом, рвется в драку. Маги, барды, воры – всех, у кого очков здоровья изначально было с гулькин нос, в Baldur's Gate ждала быстрая смерть. Либо – медленная и мучительная, полная многократных попыток удачно проскочить очередную стычку с бандитами, с затертой до дыр кнопкой Load Game вместо белого флага капитуляции.



В центре большинства населенных пунктов стоял глашатай, раздающий всякие мелкие квесты.

РОДИТЕ МЕНЯ ОБРАТНО

Волею скрипта удачно сбежавший от банды братца в самом начале, главный герой оказывался абсолютно беззащитным, и даже спешащая на помощь девочка Имоен (Imoen, потом выяснится, что она тоже причастна к) создавала определенный дискомфорт, требуя постоянного ухода, лечебных зелий и полного колчана стрел. Вплоть до финала судьбу нашего персонажа, только что выбравшегося из шахт, кишащих демонами, могла решить пробегавшая мимо дворняга, которой взбрело в голову справить на спящего сына божьего малую нужду, тем самым его убив.

Игрок чувствовал себя аналогичным образом: Baldur's Gate предлагала мир, полный подробных легенд, описаний персонажей и ссылок на какие-то исторические события, что, предполагалось, должно было восприниматься как нечто, само собой разумеющееся. Но человек, не знакомый с Dungeons & Dragons (а это три толстых книги с совершенно невменяемым количеством текста, иллюстраций и занимательных статистик про то, как правильно бросать кубики), оказывался в прострации, будто бы впервые в жизни открыв томик избранных произведений боевой фантастики про гоблинов.

МНЕНИЕ ЗАПАДНОЙ ИГРОВОЙ ПРЕССЫ

Baldur's Gate выделяется на общем фоне за счет великого множества деталей: живое окружение (птички, жуки, белки и летучие мыши) делает этот мир ярче; судороги убитых противников и мясной салют, которым они взрываются в случае критического удара; реалистичные звуки грома и дождя; красивенькая магия; жуткое эхо в подземельях; «гигантский космический хомяк», верный друг одного из персонажей. Великолепно. Baldur's Gate – это не просто лучшая за всю историю компьютерная адаптация правил AD&D – эта игра, похоже, вернет классические ролевые игры в седло.

GameSpot,
оценка 9,2 из 10 баллов
с пометкой «выбор редакции».

МНЕНИЕ ОТЕЧЕСТВЕННОЙ ИГРОВОЙ ПРЕССЫ

Лучшая ролевая игра и, сдается мне, достойный соперник Half-Life в номинации "Игра года". Стоит ли говорить что-то еще?

Game.EXE, #1 '99,
оценка 5 из 5 баллов,
пометка «наш выбор».

Дед в красном – волшебник Эльминстер. В BG он играет роль местного духа рождества, появляясь с ценными советами в самых неожиданных местах. На самом деле, это один из легендарных D&D-персонажей, которому посвящено немало сопутствующей литературы.

БЕЗ BALDUR'S GATE НЕ БЫЛО БЫ НИ NEVERWINTER NIGHTS, НИ ДАЖЕ DRAGON AGE

В гостиницах можно втихаря грабить спящих постояльцев. Правда, если охрана это увидит, начнется драка, а с пунктом в резюме «убил стражника» в BG долго не живут, это не Fallout.

Кабак Friendly Arm. Здесь герой знакомится с первыми толковыми спутниками.

САБОТАЖ

На самом деле, все проще, чем кажется. Действия BG разворачиваются в самом известном из D&D-миров, Забытых Королевствах (Forgotten Realms), на скромном участке Побережья Мечей, охваченном экономическим кризисом. Город, чье название досталось, собственно, игре, закрыт в целях обеспечения безопасности населения: по дорогам между ним и южным шахтерским городком Нашкелем шастают бандиты, промышляя ограблением караванов и прочими традиционными мерзостями; захваченная всякой сволотой шахта, как выясняется чуть позже, закрылась не просто так: существует группа людей, чьи лидеры решили устроить всем оружейную изоляцию, вскармливая в темных подвалах собственную армию. Тонкие нити заговоров так или иначе ведут к бронированному брату: за фасадом промышленной монополии скрываются планы на местную священную войну и превращение в нового бога убийств. Главгерой, постоянно путающийся под ногами и собирающий по ходу пьесы маленький диверсионный отряд колдунов и воинов, со временем становится все более ощутимой помехой этим планам, поэтому его то бросают в тюрьму за преступления, которых он не совершал, то вынуждают по канализации сматываться от врагов, которым он, в сущности, вовсе и не враг. Основной проблемой при этом остается прежняя история: противники эффектно забрасывают партию

Труп приемного отца с письмом в кармане. Загадочные инициалы ближе к середине игры обернутся интересным сюрпризом.

Если вовремя дать магу по голове, то процесс создания заклинания прервется, и ему придется заново махать руками.

Первого огра можно было встретить уже в одной из начальных локаций. Щедрым жестом тварь превращала героя любого класса в кашицу.

Первыми скриншотами, появившимися в прессе задолго до выхода игры, BG поражала. Опасения не подтвердились: в динамике эффекты выглядели еще красивее, чем на картинках.

Один из ранних скриншотов. Не обольщайтесь: такого обилия крутых шмоток в BG нет. За подобной экипировкой лучше всего сразу отправляться в Baldur's Gate 2.

игрока кучей зрелищных заклинаний, а у главных действующих лиц таланта хватает лишь на то, чтобы, грозно помахав руками, пукнуть в сторону толпы орков и убежать за угол, отправив единственного ценного игрока команды – сумасшедшего берсерка Минска (Minsc) с ручным хомяком в кармане – в одиночку разгребать проблемы.

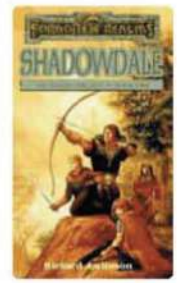
КЛУБ БОСЯКОВ

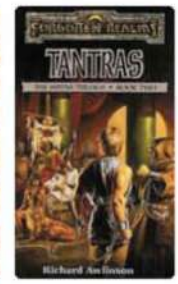
Отказаться от большинства участников партии, которые 90% времени сидят у виновника торжества на шее, при всем желании, невозможно: более-менее эффективная женщина-друид Джахейра (Jaheira) моментально покинет вечеринку, если вам вздумается выгнать ее мужа, слабого воина-заику Халида (Khalid), а хилая негритянская колдунья Динахейр (Dynaheir), будучи изгнанной из скромной туристической группы, тут же забирает с собой подкаблучника-Минска. Лимит голов в этом стаде – шесть человек, и большинство NPC, готовых присоединиться к отряду, обязательно поставляется в комплекте с какой-нибудь обузой. Да и выбора особого нет: перечисленные персонажи – сплошь благородные добряки, а отыгрывать отрицательного героя BG толком не дает; заглавный квест, изначально предполагающий борьбу со злом, огромным магнитом тянет в эту же сторону и все побочные.

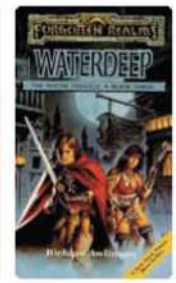
***

Оглядываясь назад, надо сказать, что, как бы то ни было, BG была первой фэнтезийной ролевой игрой после многолетнего темного периода, не вызывавшей у реципиентов аллергической реакции: Ultima, оторвавшись от земли, ловко и очень вовремя ушла в онлайн, Diablo вовсе не была RPG (что не делает ее плохой, поймите правильно – она просто другая), а Lands of Lore от Westwood с каждой серией становилась все тухлее – и тут на сияющем единороге появились люди, спасшие ситуацию.

1998 год вообще – это переходный возраст, половое созревание – как тут без прыщей и немытых волос. Без BG не было бы ни Neverwinter Nights, ни даже Dragon Age – ниточка тянется именно сюда; это была такая стартовая площадка для тех, кого сейчас называют законодателями индустрии, иконами жанра, чьи фамилии исправно вставляют в топы самых влиятельных людей бизнеса. Канадские врачи Зещук (Greg Zeschuk) и Музика (Ray Muzyka) по работе знают, что надо делать, если давление пациента зашкаливает – легким движением руки они пустили ролевым играм кровь, поставив умирающему капельницу с божественным физраствором под названием Baldur's Gate. ■







ВНЕКЛАССНОЕ ЧТЕНИЕ

События Baldur's Gate во многом основаны на книжном сериале «Аватары» от Скотта Чинчина (Scott Chinchin) и Троя Деннинга (Troy Denning), объединившихся под одним на двоих творческим псевдонимом – Ричард Оулинсон (Richard Awlinson). Вкратце, несколько богов, какими-то неведомыми поступками разгневав местного Зевса, Эо, были сосланы на землю в бренных телесных оболочках и вскоре погибли в междоусобных разборках. Предварительно они позаботились о наследниках, зачав несколько смертных детей, которые до определенного момента ничего о своей избранности даже не подозревали. Несмотря на общую с «Аватарами» отправную точку, Baldur's Gate – не дословное цитирование событий литературного цикла, а его продолжение с новыми героями, местами и событиями. В общем, оригинальная BG – первый шаг к тому, чтобы узнать все тонкости божественного замысла. Ко второй части главный герой уже успел свыкнуться с мыслью о своем происхождении и орет об этом на каждом углу, но кем он стал в итоге, выяснялось только в финале масштабного дополнения Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal.

НАПИШИ БЕСТСЕЛЛЕР!

ТИРАЖ 120.000 **ТИРАЖ 100.000** **ТИРАЖ 102.000**

ОПУБЛИКОВАНЫ НА НАШЕМ ПОРТАЛЕ. СТАЛИ БЕСТСЕЛЛЕРАМИ.

КАК?

С 28 МАРТА ПО 28 АПРЕЛЯ:

1. НАПИШИ СВОЙ РАССКАЗ ПО «ВСЕЛЕННОЙ МЕТРО 2033»
2. ОПУБЛИКУЙ ЕГО НА САЙТЕ METRO2033.RU/WORKS
3. ПОБЕДИ В НАРОДНОМ ГОЛОСОВАНИИ

И ТВОЙ РАССКАЗ ИЗДАДУТ В ОДНОЙ КНИГЕ С НОВОЙ ПОВЕСТЬЮ ДМИТРИЯ ГЛУХОВСКОГО — В КНИЖНОЙ СЕРИИ «ВСЕЛЕННАЯ МЕТРО 2033»!

ВСЕЛЕННАЯ МЕТРО 2033

НАС ЧИТАЕТ ВСЯ СТРАНА!
METRO2033.RU

Реклама

Автор:
Петр Сальников

ВСЕ ПО ПРАВИЛАМ

ГЛАВНЫЕ ИГРЫ ПО DUNGEONS & DRAGONS

PLANESCAPE: TORMENT

BLACK ISLE, 1999

Безумная аллегория чистилища и помещенного в него человека, спресованного с обеих сторон обитаемыми и вполне осязаемыми раем и адом, а также кучей других неправдоподобных, психоделических параллельных вселенных – сравнительно недавно мы уже вспоминали об этой игре. Torment – гениальный в своей истерии философский памфлет, который вообще, если честно, не очень понятно, как попал на мониторы компьютеров. Сам по себе Planescape – отдельный сеттинг, основанный на своде правил Dungeons & Dragons, умопомрачительная мультивселенная, придумать которую могли, кажется, либо наркоманы-грибники, либо восставший из гроба Сальвадор Дали. Был введен в 1994 году, с 1999 официально не поддерживается, поэтому продолжения Torment, скорее всего, не будет уже никогда – да и нужно ли оно? Играйте, пока есть возможность: грандиозная история о безымянном планарном скитальце – единственное в своем роде виртуальное произведение. ■

NEVERWINTER NIGHTS

BIOWARE, 2002

Все ролевые D&D-игры, основанные на сеттинге Forgotten Realms, начиная от Baldur's Gate, в той или иной степени носят названия избранных мест богатой географии Забытых Королевств; NWN – не исключение. Северный портовый город Невервинтер охвачен неизвестной болезнью, и на улицах происходит примерно то же самое, что каждую ночь творится в Москве – в темных переулках шарят бандиты, из местной тюрьмы сбежали заключенные, кругом нищета, чума, ад и мертвецы, поднявшиеся из могил. Через этот хаос пробивается герой со скромной свитой: один напарник и собака – в NWN, подчиняющейся третьей редакции Dungeons & Dragons, количество членов партии приключенцев сократилось до трех, включая питомца. Главная задача тут – найти четырех похищенных существ, которые могут исцелить население города от напасти, походя истребить всех предателей, затем разоблачить классический заговор и спасти от рептилии прекрасную принцессу – как в Super Mario. Основное достоинство NWN было, впрочем, не в сюжете и даже не в трехмерной графике – здесь был отличный редактор карт, позволявший всем поклонникам D&D создавать собственные игровые модули, сценарии и персонажей, вплоть до самоценных любительских CRPG. ■

BALDUR'S GATE 2: SHADOWS OF AMN

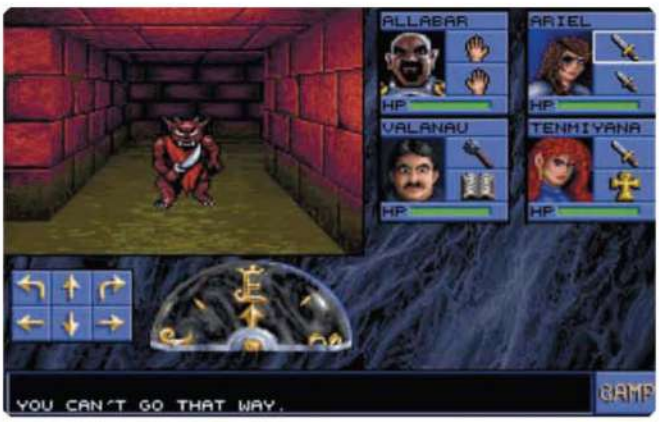
BLACK ISLE/BIOWARE, 2000

Вторая часть фэнтезийного эпоса вплоть до выхода Mass Effect 2 держалась на первом месте в ролевом топе Metacritic, опережая конкурентов на всех платформах – и она это заслужила. Несмотря на то что лучшей RPG всех времен, по моему личному мнению, является Planescape: Torment, нужно смотреть правде в глаза: BG2 – более попсовая, более понятная и, к тому же, непосредственно связана с супер-хитом, описанным на соседних страницах. Общий тираж продолжения приключений одного из детей Баала разошелся более чем двухмиллионным тиражом (как и первая часть, впрочем) – публике элементарно хотелось знать, чем же все кончится. Если в первой части нас преследовали наемные убийцы брата-конкурента, то здесь полюса слегка сместились: место главного злодея занял эльфийский маг Джон Айреникус (Jon Irenicus), желающий обладать божественными силами, а пугливый и наивный герой сменился повзрослевшим путешественником, которого терзают призраки прошлого и ночные кошмары. Вдобавок выясняется, что Имоен, подруга детства протагониста из первой части, тоже дитя Баала, и что с этим делать – непонятно. ■

EYE OF THE BEHOLDER

WESTWOOD STUDIOS, 1990

Ролевая игра палеозойской эры, Eye of The Beholder была создана в 1990 году, и через некоторое время стала первой классической D&D-RPG, портированной на консоли, в том числе и на SNES, где обзавелась модными графическими заставками. Группа из четырех героев спускается в подвалы города Уотердип в поисках вечного зла, терроризирующего население. По классическому стечению обстоятельств дверь, через которую зашли исследователи, оказывается моментально заваленной камнями, и путь есть только один – вперед, глубже в подземелья. Из названия следует, что источник проблем – коварный Созерцатель (Beholder, летающая голова с кучей зубов и единственным глазом, похож на, извините, какодемона из Doom), штурм логова которого – финальная цель диверсионного отряда. По пути к гнезду злодея герои сталкивались с гномами и даже темными эльфами, традиционно населяющими неведомые подземные тропы. Удивительно, но при всей своей старинности EoB на протяжении долгих лет оставалась исключительно атмосферной и в чем-то даже жуткой игрой: вокруг темнота и сырые стены, здоровье стремится к нулю, герои хотят спать, а в рюкзаках так кстати осталась последняя консервная банка тушенки. ■

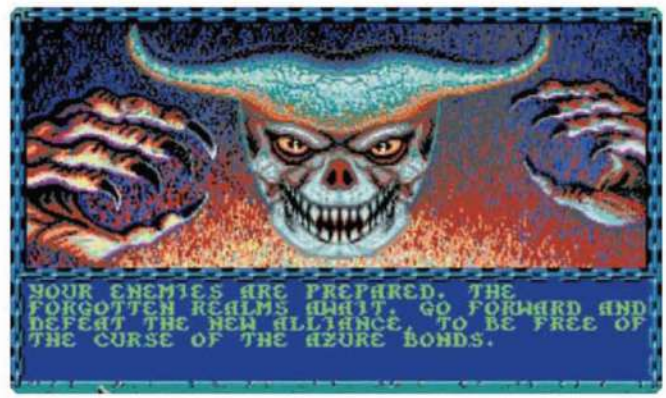


GOLD BOX

SSI, 1988

Gold Box – серия прото-RPG, созданных в конце восьмидесятых – начале девяностых компанией SSI, первой фирмой, получившей у TSR лицензию на создание игр по правилам Advanced Dungeons & Dragons. Название взялось не из воздуха: часть игр продавались в шикарных позолоченных коробках с иллюстрациями от известных фэнтезийных художников.

Первые четыре игры, Pool of Radiance, Pools of Darkness, Curse of Azure Bonds и Secret of The Silver Blades были звеньями единой истории, берущей начало в городе Флан и развившейся до масштабной саги, охватившей побережья Лунного моря и даже территорию нескольких параллельных вселенных-планов. Более того, TSR очень вовремя выпустила серию одноименных романов, вплоть до последней буквы повторявших сюжеты игр – и эти книги стали бестселлерами. На волне успеха сериала Gold Box (в который входит также первая в истории графическая MMORPG – вы не поверите – Neverwinter Nights) финансовое состояние SSI заметно улучшилось, и компания выпустила ряд ролевых игр по сеттингу Dark Sun и другим не столь известным D&D-мирам. Тем не менее, со временем игры на Gold Engine морально и технически устарели, начали терять популярность, и SSI была куплена холдингом Mindscape. Даже свежевыпущенный редактор карт не вернул интереса публики – так и начался период упадка компьютерных игр на основе D&D. ■



6 номеров **564 руб.**
13 номеров **1105 руб.**

6 номеров **785 руб.**
12 номеров **1420 руб.**

6 номеров **1110 руб.**
12 номеров **2016 руб.**

6 номеров **810 руб.**
12 номеров **1470 руб.**

6 номеров **1260 руб.**
12 номеров **2200 руб.**

6 номеров **1260 руб.**
12 номеров **2310 руб.**

6 номеров **900 руб.**
12 номеров **1720 руб.**

6 номеров **1300 руб.**
12 номеров **2300 руб.**

ПОДПИШИСЬ!

shop.glc.ru

ВЫГОДА + ГАРАНТИЯ

Редакционная подписка без посредников – это гарантия получения важного для Вас журнала и экономия до 40% от розничной цены в киоске

8-800-200-3-999

6 номеров **1130 руб.**
12 номеров **2060 руб.**

6 номеров **890 руб.**
12 номеров **1630 руб.**

6 номеров **630 руб.**
12 номеров **1130 руб.**

6 номеров **765 руб.**
12 номеров **1380 руб.**

6 номеров **960 руб.**
12 номеров **1740 руб.**

6 номеров **1300 руб.**
12 номеров **2300 руб.**

3 номера **630 руб.**
6 номеров **1140 руб.**

6 номеров **1260 руб.**
12 номеров **2200 руб.**

6 номеров **2205 руб.**
12 номеров **3890 руб.**

6 номеров **2150 руб.**
12 номеров **3930 руб.**

6 номеров **2178 руб.**
12 номеров **3960 руб.**

(game)land
МЕДИА ДЛЯ ЭНТУЗИАСТОВ

Автор:
Иван Гусев

ГАДКИЙ, ГАДКИЙ OBLIVION!

5 ЛЕТ НАЗАД

Американская комиссия ESRB неожиданно объявила о смене рейтинга The Elder Scrolls IV: Oblivion на более строгий. Игру не рекомендовали продавать тем, кто еще не отпраздновал семнадцатый день рождения. Что произошло? Медвежью услугу оказали поклонники Oblivion. В Интернете появились модификации с открытым доступом к арт-ресурсам игры, позволяющие оголить женских персонажей (правда, только сверху до пояса). Вскоре на многих сайтах уже красовались «неприличные» скриншоты. ESRB также признала, что недооценила степень жестокости и насилия в The Elder Scrolls IV. Хорошенько все обдумав, комиссия дала игре новую «оценку» – Mature.
Разработчики из Bethesda Softworks заявили, что не видят вины за собой: «Героинь Oblivion раздели моддеры, использовавшие специальные программы для взлома арт-архивов. Что же касается жестокости, так это ваша оплошность, господа из ESRB. Вам был предоставлен 60-страничный отчет с описанием всех возможных «бесчинств», имеющих место в игре». ■

Из-за такой ерунды Oblivion изменили рейтинг.

В КИНО – НА WARCRAFT

В мае были куплены права на создание фильма, действие которого разворачивается во вселенной Warcraft.
За дорогую, но в перспективе сверхприбыльную экранизацию взялась Legendary Pictures, принадлежащая кинокомпании Warner Bros. Студия известна по таким блокбастерам, как «Темный рыцарь» и «Супермен возвращается».
Переговоры с Legendary вел один из руководителей Blizzard Entertainment Пол Сэмс (Paul Sams). На протяжении пяти лет он общался с представителями американских киностудий, однако никто не брался за Warcraft-фильм, уверяя, что фэнтези не приносит дохода. Потом вышел «Властелин колец», а осенью 2004 года мир «заболел» World of Warcraft. Киношники призадумались и, наконец-то, решились. Правда, работа над фильмом, который в Blizzard описывают как коктейль из «Храброго сердца» и «Властелина колец», идет очень медленно и дата премьеры по-прежнему неизвестна. ■

Сэмс пять лет не мог продать киноправа на Warcraft.

ACTIVISION КУПИЛА ЛИЦЕНЗИЮ НА УБИЙСТВО

Фильмы о Джеймсе Бонде принесли кинокомпании MGM 3.6 миллиарда долларов. Агент 007 неплохо зарекомендовал себя и в игровой индустрии – экшны с его «участием» разошлись по миру 30-миллионным тиражом.
С конца 90-х и по 2006 год право на создание игр об обладателе лицензии на убийство принадлежало издательству Electronic Arts. Срок действия договора «электроников» с MGM истекал лишь в 2009 году, однако игроделы решили досрочно прервать его. Последние игры EA об агенте 007 не порадовали издателя высокими продажами.
Джеймса Бонда быстро подобрала на борт другая компания: по 2014 год права на разработку и издание игр о супершпионе принадлежат Activision. Согласно неофициальной информации, издательство заплатило 70 миллионов долларов за агента 007. Однако пока и Activision не слишком везет с Бондом: обе игры издательства о британском шпионе не имели большого успеха. ■

Quantum of Solace: The Game стала первой игрой Activision о Бонде.

10 ЛЕТ НАЗАД

АНСАМБЛЬ НА ПРОДАЖУ

Издательство Microsoft приобрело команду создателей RTS-серии Age of Empires. Стюарт Малдер (Stuart Moulder), отвечавший в то время за компьютерные игры в корпорации мистера Гейтса, заявил, что покупка Ensemble Studios демонстрирует, насколько важен для Microsoft этот рынок. Сумма сделки не разглашалась. Какое-то время Ensemble и Microsoft жили душа в душу. Хозяин даже поручил разработчикам создание MMORPG во вселенной Halo, но неожиданно свернул проект. А в 2009 году свернули и Ensemble Studios. Слишком уж дорого обходилось ее содержание. ■

Ensemble купили благодаря успеху Age of Empires.

БРАК ПО РАСЧЕТУ

На E3 создатель Ultima Online Ричард Гэрриотт (Richard Garriott) объявил, что вместе со своим братом Робертом основал новую студию. Имя ей – Destination Games, и базируется она в Остине, штат Даллас, США. Студия была создана на деньги южнокорейского издательства NCsoft, которое в ту пору было известно лишь по онлайновой игре Lineage: The Blood Pledge. «Это союз, заключенный на небесах!» – заявил Гэрриотт. Он тогда и не предполагал, что спустя несколько лет его новый проект Tabula Rasa закроют, самого Гэрриотта уволят, а он подаст в суд NCsoft. ■

Гэрриотт не прижился в NCsoft.

MAN TV

Почти 3 000 000* настоящих мужчин смотрят MAN TV

реклама

* По данным исследования TV Index Plus, Россия, население 4+ (TNS Россия), декабрь 2010 – февраль 2011, накопленный охват (Rch)

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Мы публикуем письма читателей и самые лучшие из них обмениваем на ценные призы. В следующем месяце автор «Письма номера» получит коллекционное издание «Ил-2 Штурмовик: Битва за Британию», включающее игру, карту района боевых действий и уникальный 120-страничный справочник пилота, призванный посвятить новичков в тонкости этого продвинутого авиасимулятора. А еще победитель получит роскошный настенный календарь на 2011 год, посвященный игре. Какие требования? Очень простые: написать оригинальное, актуальное и интересное письмо, на которое бы мы ответили с особым удовольствием.

Издатель Painkiller: Искупление сейчас еле сводит концы с концами. Вот и продает моды.

ПИСЬМО НОМЕРА

Я заметил такую особенность: некоторые компании выжимают из своего франчайза все, что только можно. Взять, например, Painkiller. В последние годы серия сильно испортилась, так ведь все равно разработчики взяли да анонсировали новую игру, в основе которой глобальный мод, сделанный когда-то фанатами.
Но есть и компании, придерживающиеся противоположной политики. Взять всем известную Valve. К Half-Life 2 сделаны тысячи модов. Большая часть из них, конечно, любительщина, но есть и очень качественные. Штук десять точно могу назвать. Когда я проходил мод Dangerous World, то не мог оторваться. Клянусь монтировкой Гордона Фримена, если бы мне сказали что это новый эпизод от Valve, я бы поверил. Неужели трудно выкупить все хорошие моды у фанатов за «пачку сухарей» и выпустить одно большое продолжение под названием, например, City 17 Stories? Так нет, Valve лучше возьмет мод из чужой игры и будет его доводить до ума. Да-да, я сейчас про DOTA говорю.
А студия GSC Game World, создатель S.T.A.L.K.E.R., тоже заработать не хочет? Я считаю мод «Народная солянка» не слабее «Чистого неба» или «Зова Припяти». Почему бы его не выпустить? Разработчикам игр «сверху», конечно, видней, но в том, что я изложил, есть здравый смысл, верно?

Андрей Киреев

Моды придумали затем, чтобы геймеры могли воплощать в жизнь свои игровые фантазии. Они не предназначены для получения прибыли. Изредка случается, что мод вырастает в коммерческий продукт, и, кстати, именно Valve не раз проделывала такие фокусы (Counter-Strike, Team Fortress). Но подобные примеры очень редки. И это хорошо: моды должны быть бесплатными.

Письма в редакцию «РС ИГР» присылайте в электронном виде на адрес: post@pc-games.ru

Mass Effect ждет долгая, счастливая жизнь.

Многие игры, например Mafia II, на PC выглядят куда лучше, чем на консолях.

ЖИЗНЬ ПОСЛЕ MASS EFFECT 3

Где-то на сайтах о Mass Effect было сказано, что третья часть будет последний в серии. Действительно это так или BioWare еще будет выпускать игры в этой вселенной, и не перерастет ли Mass Effect 3 из RPG в чистый экшн? Первая игра была в большей степени RPG, а вторая экшном.
Второй вопрос. Выйдет ли когда-либо Mount & Blade 2. Очень хочется увидеть её в этом году?

Антон Князьков

Mass Effect – последняя часть трилогии, посвященной командору Шепарду. Однако в BioWare много раз говорили, за первой трилогией может последовать вторая, третья... Ходят слухи, что канадские разработчики размышляют, а не сделать ли MMORPG во вселенной Mass Effect?
Mount & Blade была создана маленькой турецкой студией TaleWorlds. В интересах разработчиков закрепить успех серии, так что анонс сиквела – всего лишь вопрос времени.

Продажи Titan Quest сильно пострадали из-за пиратства. Студия-разработчик закрылась.

ЖАЖДА СИКВЕЛОВ

Пишу о наболевшем!
1. Планируется ли вторая Singularity? А Titan Quest 2?
2. Снимается ли обещанный сериал «СТАЛКЕР», или же нас, простых смертных геймеров, обманули?

mustang

Выпуск сиквелов Singularity и Titan Quest маловероятен. Эти игры не оправдали коммерческих надежд издателей.
О телесериале по мотивам S.T.A.L.K.E.R. пока нет новостей от GSC Game World. Компания ищет заинтересованный телеканал.

PC СПОСОБЕН НА БОЛЬШЕЕ

Наша любимая платформа в последнее время стала сильно зависеть от параллельной игровой реальности – консольной. Разработчики и издатели ориентируются на консольный рынок, а PC достаются «объедки» с чужого праздника. Новых игровых серий от крупных разработчиков сейчас выходит минимум, всюду сиквелы и римейки. Спасибо Epic Games за Bulletstorm и Kaos Studios за Homefront! Но вряд ли ситуация изменится в ближайшее время, ведь все опытные студии ждут нового поколения приставок. Вот увидите, как только будет анонсирована следующая домашняя NextGen-консоль, сразу же хлынет волна новых игровых франчайзов.
Второй наглядный показатель – игровая графика. Вспомните «грозу видеокарт 2007» от Crytek и сравните ее с сиквелом. Да, игра стала красивее, но технологическим прорывом это назвать нельзя. Разве это все, на что были способны немцы за три года, притом что сменилось не одно поколение видеокарт? Едва ли. Всему виной мультиплатформенность Crysis 2. Мне думается, потенциал современной графики сдерживают именно приставки, ведь под них в первую очередь игры и затачиваются, что бы там ни говорили разработчики. В подтверждение моих слов запустите демо Shogun 2: Total War и приблизьте камеру к войску – сразу увидите, на что способны современные технологии, когда их не ограничивают возможности консоли. А ведь это стратегия!

Андрей Загоскин

Консоли – не враг PC. Наивно предполагать, что если бы вдруг все приставки исчезли, все тут же бросились бы играть на компьютерах. Именно консоли в свое время способствовали популяризации игр как вида досуга. Утверждение, что приставки сдерживают развитие игровой графики, верно лишь отчасти. Разработчики заинтересованы, чтобы их игры запускались на максимальном количестве PC. К чему «прорывы», если оценить красоту картинки сможет лишь малая толика геймеров с мощными видеокартами?! И кстати, некоторые разработчики считают «тормозом» в развитии игровой графики вовсе не консоли, а DirectX. ■

FORUM.GAMELAND.RU

Уважаемая редакция журнала, я вот услышал о WOT (World of Tanks). Все мои друзья просто фанатеют от нее, хотя некоторые из них в игру даже не играли. Правда ли то, что WOT такая затягивающая, интересная?

Fun_Panda

Это MMORPG с микротранзакциями – у меня один знакомый уже несколько тысяч рублей на нее просадил. А вообще, говорят, неплохая игра. Такой Counter-Strike с танками.

Кирилл Перевозчиков, старший редактор

Как вы представляете игры через 3 года? Я слышал о скачке игр в 2014, это правда?

Dailen_DATB

Все, кто знает, что именно произойдет в индустрии за три года, молчат и на своем знании зарабатывают. Мы можем только гадать. К 2014 году должно появиться новое поколение консолей, и тогда особенности игр будут определяться именно их строением и возможностями. А какими будут эти консоли, пока никто не знает.

Анатолий Сонин, старший редактор

Не могли бы вы сказать какой-нибудь сайт, где можно скачивать бесплатно игры? Только не файлообменник, потому что там скорость при скачивании будет маленькая. Заранее спасибо!

koraksan

Да вот же он: www.fsin.su.

Константин Говорун, редакционный директор

СОДЕРЖАНИЕ DVD

СМОТРИТЕ В ЭТОМ ВЫПУСКЕ ВИДЕОЖУРНАЛА LEVEL UP:

CRYSIS 2
Crysis 2, продолжение одного из главных шутеров нашего поколения. Сериал переходит на консоли, но при этом остается флагманом в графических технологиях и сохраняет традиционный тактический геймплей. Даже в каменных джунглях Нью-Йорка игра остается нелинейной, увлекательной и во многом уникальной. В эпоху коридорных блокбастеров такие игры нужно ценить.

HOMEFRONT
Попытка THQ породить конкурента Call of Duty. Нельзя сказать, что студия Kaos цели издательства достигла, однако проект у них получился вовсе не проходной. В основном благодаря многопользовательскому режиму.

RIFT
Rift не произвел революцию в жанре MMORPG: несмотря на некоторые удачные находки, перед нами все тот же знакомый по WoW и десяткам его подражателей геймплей. Rift, однако, поражает воображение принципиально другим.

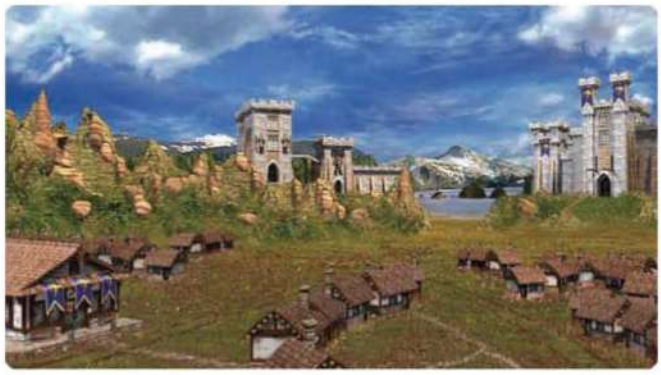
TOTAL WAR: SHOGUN 2
Shogun 2 – не просто сборная солянка из всех идей Total War за последние годы, а самобытная игра с ворохом оригинальных решений.

ТЕАТР ОДНОГО
Новый выпуск «Театра одного» посвящен портам старых Dreamcast-релизов с Сиником и безумными таксистами на ПК-платформу.

ИЛ-2 ШТУРМОВИК: БИТВА ЗА БРИТАНИЮ
Недостижимый уровень реализма, великолепная графика и бешеный азарт воздушного боя – вы ждали от «Битвы за Британию» чего-то другого?

ТАКЖЕ НЕ ПРОПУСТИТЕ ПОЛЕЗНЫЕ ФАЙЛЫ НА PC-ДИСКЕ:

HALF-LIFE 2: UNDERHELL
Увлекательная история спецназовца Джейка Хоукфилда. Джейк только что женился, но его счастье длилось недолго: жена героя умирает при странных обстоятельствах, из которых остается лишь сделать вывод о самоубийстве. В начале игры Джейка вызывают на операцию по освобождению заложников, но вскоре герой начинает понимать, что за инцидентом скрывается гораздо больше.



HEROES OF MIGHT AND MAGIC III: THE RESTORATION OF ERATHIA
Демоверсия ставшей легендарной третьей части Heroes of Might and Magic, на которую до сих пор равняются многие представители жанра пошаговых стратегий. Доступно несколько сценариев из кампании за расу людей.

HEROES OF MIGHT AND MAGIC V
Одна из самых ожидаемых стратегий 2006 года. После закрытия New World Computing казалось, что игрокам больше не доведется побывать во вселенной Might & Magic, но Ubisoft выкупила на нее права и возродила серию. В демоверсии доступно 2 расы, 2 миссии из кампании и один сценарий.

DRAGON AGE II – HI-RES TEXTURE PACK
Отличный подарок для фанатов игры и обладателей мощных компьютеров – текстуры высокого разрешения, позволяющие насладиться более качественной картинкой.

XNCONVERT 1.0
Удобная утилита для обработки и конвертации изображений. Поддерживается более 400 графических форматов, интуитивный интерфейс и приличный набор функций.

OPENWITH.ORG DESKTOP TOOL 1.0.3
Отличная программа для распознавания форматов файлов, которая подскажет, чем открыть ту или иную программу и где скачать нужную для работы бесплатную утилиту.

ПУТЕВЫЕ ЗАМЕТКИ

С АЛЕКСАНДРОМ ТРИФОНОВЫМ

ПОДСЕВШИЙ НА CRPG

«У меня нет на все это времени», – так начинает свой блог наш сегодняшний герой. Он живет в Массачусетсе, США, ему уже под сорок, у него есть замечательная жена, и он высокооплачиваемый специалист в нескольких областях. Мы не знаем, как его зовут и чем конкретно он занимается, но важно другое: всю жизнь его преследует тайный порок – страсть к компьютерным ролевым играм, и с начала 2010 года своему пристрастию он посвятил блог под названием CRPG Addict.

Всем нам хорошо известно, что чрезмерное увлечение игрой не приводит ни к чему хорошему: несделанная работа, бессонные ночи, бесчисленные часы, которые можно было бы потратить с куда большей пользой на что-то другое. Чем старше ты становишься, тем больше таких вещей появляется в твоей жизни, и наш герой это знает слишком хорошо. Последняя капля – трехсуточный марафон в Oblivion, пока жена уехала по делам, и невыполненная важная задача. В приступе раскаяния в мусорный мешок полетели все игры, даже еще не распечатанные, и стало очевидно, что с такой зависимостью надо что-то делать.

Выход, впрочем, нашелся не самый очевидный: когда игры мешают повседневным задачам, самым простым оказалось включить их в список этих самых задач и таким образом контролировать ситуацию. Но просто выделять какое-то время в плотном графике на CRPG не слишком интересно, поэтому создатель блога поставил перед собой высшую цель: сыграть во все ролевые игры, когда-либо выходившие на персональном компьютере. Выкладывать свои заметки в Интернет он решил не сразу: просто в процессе он понял, что таким образом все его потраченное время хотя бы воплотится в виде довольно познавательного справочника по истории одного из самых интересных жанров.

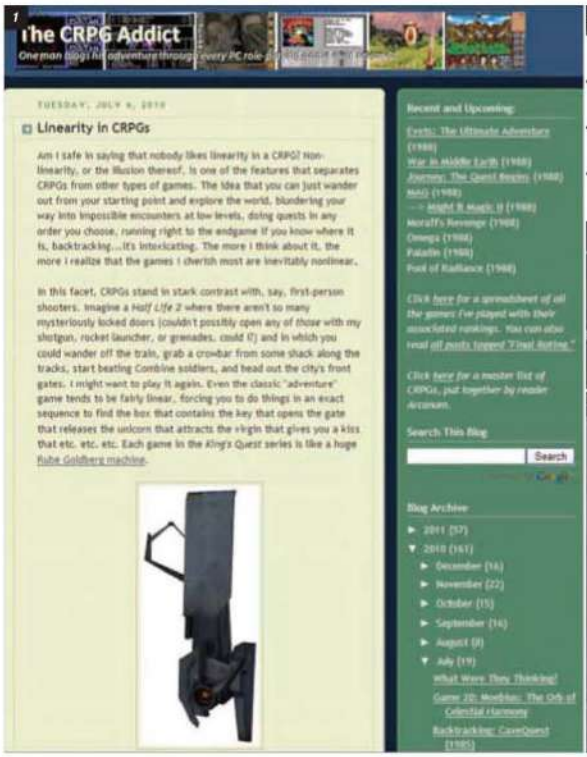
Проект, начавшийся в феврале 2010 года, немало эволюционировал: ведь даже получить более-менее адекватный список подходящих проектов не так-то просто. Список, представленный в той же Википедии, пестрит ошибками и включает игры, не подходящие даже под базовое определение CRPG, и к тому же и пропускает множество замечательных проектов, вышедших в 80-х.

В конечном итоге, скомпоновав несколько источников, удалось сформировать более подробный перечень, насчитывающий более тысячи игр. Впрочем, далеко не каждая игра, угодившая в список, оказывается действительно ролевой. Правила отбора в текущем их виде таковы:

1) Снаряжение должно использоваться не только для решения головоломок, как в квестах.
2) Получение уровней персонажем или развитие его показателей в иной форме.
3) Исход сражений хотя бы частично должен зависеть от параметров героя.

Если проект удовлетворяет этим критериям, в дело вступают следующие условия:

1) Игра выходила под DOS или Windows (как говорит автор, он бы и рад рассказывать про все, что появлялось на таких популярных платформах, как Atari ST или Commodore Amiga, но хочется сохранить хоть какую-то призрачную надежду, что проект со временем завершится).
2) Нельзя использовать читы (к этому же относится, скажем, создание копий сохраненных игр, если они удаляются при смерти персонажа).



1 *Один из самых популярных постов в блоге посвящен вопросу линейности сюжета в ролевых играх.*

2 *А вот спрайты (в смысле, волшебные существа вроде фей) из первой Might and Magic угодили в список самых назойливых врагов, встречаемых в RPG.*

3 *Читая блог, узнаешь о существовании таких забытых шедевров, как Starflight – научно-фантастической игры с открытым миром и нелинейным сюжетом, во многом предварявшей идеи «Космических Рейнджеров».*

3) Нельзя обращаться к помощи прохождений и FAQ (тут, впрочем, немало помогают руководства пользователя, особенно к древним проектам).
4) Каждую игру необязательно проходить до конца (довольно часто это невозможно, например, в Rogue-like со случайно создаваемыми подземельями), но нужно уделить ей по меньшей мере шесть часов, чтобы разобраться, что нового она принесла в жанр.
5) Загружать сохраненную игру можно, только если герой или весь отряд погиб – смерть отдельных членов партии или увечья необходимо компенсировать заложенными в игру возможностями (воскрешение за деньги, целебная магия).

Можете себе представить, что со столь драконовскими правилами на каждый проект уходит уйма времени: CRPG 80-х, с их допотопным управлением и множеством технических ограничений, сложны и без дополнительных условий.
Но чистота эксперимента требует этого – как показывает пример рассмотренных на сегодняшний момент в блоге игр, интуитивность освоения зависит вовсе не от железа, на котором они работали, а гораздо в большей степени от таланта разработчика.
Меж тем за прошедший год с небольшим автор проекта продвинулся по списку довольно далеко: сейчас он рассматривает уже 53-ю CRPG, а именно Might and Magic II. Кстати, первая часть легендарного сериала получила наивысшую оценку по разработанной специально для блога системе GIMLET, которая учитывает десяток показателей – от проработанности мира и сюжета до боевой системы и графики со звуком (с поправкой, конечно, на возможности рассматриваемого периода). Громкое имя, в общем-то, никакой роли не играет – просто это действительно выдающийся проект с огромным миром и неплохим сюжетом, достойной ролевой системой и полноценными побочными заданиями, в который интересно играть даже сегодня. Вместе с тем такие известные сериалы, как The Bards Tale и Wizardry, в ранних своих ипостасях радости приносят мало: искусственно накрученная сложность, однообразие и отсутствие каких-либо серьезных изменений от части к части очень сильно подрывают их славу основоположников жанра.
Но главная ценность CRPG Addict – не рассказы об известных хитах старины, такого добра хватает и просто на всевозможных ретро-сайтах. Подлинное удовольствие приносит чтение заметок про забытые шедевры или неизвестные творения разработчиков-энтузиастов, а также злоключения самого автора – потерянные сейвы, поиски работающих версий или случившийся недавно рецидив с Oblivion, из-за которого блог не обновлялся несколько недель.
А начиналось ведь все так невинно – жене героя захотелось посмотреть, какие RPG есть на Xbox 360, поскольку ей когда-то очень сильно понравились Knights of the Old Republic и Jade Empire. The Elder Scrolls IV, с ее невменяемым основным сюжетом и отсутствием полноценных диалогов, надолго внимание супруги удержать не смогла, а вот наш герой вдруг понял, насколько удобно играть на большом экране, развалившись на диване, – зависимость, все ж таки, страшная вещь.
Как бы то ни было, сейчас он снова с нами, и впереди его ждут «золотые годы» жанра: появление сериалов Goldbox и Eye of the Beholder, лучшие части Ultima и Wizardry, такие жемчужины, как Wasteland, наконец. Насколько все они выдержали проверку временем? Скоро узнаем! Будете в Массачусетсе – передайте «подсевшему на RPG» большой привет. ■

** Мнение автора может не совпадать с мнением редакции.*

ИНДУСТРИЯ ГЛАЗАМИ САМУРАЯ

С ИГОРЕМ ЕРЫШЕВЫМ

НЕ ВРЕМЯ ДЛЯ ДРАКОНОВ

Сложно представить более противоречивую игру, чем Dragon Age 2. Ведущие игровые журналы и сайты ставят ей высочайшие оценки, не перестают хвалить авторов за замечательный сюжет и отдельные дизайнерские находки; в это же время простые геймеры буквально плюются от нового детища BioWare. Не верите? Посмотрите пользовательские оценки на Metacritic. А казалось, что я не увижу того дня, когда тысячи людей поставят новой RPG от создателей Mass Effect и Jade Empire оценки ниже 4 баллов из 10. Реальность кусается – и BioWare, похоже, это забыла.

Интервью Майкла Ладлау, ведущего дизайнера Dragon Age 2, недавно опубликованное на Eurogamer.net, – живое тому подтверждение. Если анализировать каждое его слово, не хватит и статьи. Поэтому – лишь избранные, самые характерные цитаты. На вопрос «что вы думаете об оценках вроде 6\10, которые получила DA2», Майкл ответил: «Я лично не могу понять, в честь чего вообще всплывают такие низкие баллы. На ум приходит одна мысль – людям не нравятся перемены, т.е. "это не похоже на Origins, а я хотел Origins 2". <...> Если игра рассказывает необычную историю необычным образом, всегда найдется кто-то, кто скажет "вау, это слишком необычно для меня, не буду в это играть"».

Хорошо, допустим, это тоже играет свою роль в восприятии сиквелов успешных произведений. Человек, которому Марио нравится за то, что он прыгает на гумб, использует грибы и рыскает по замкам в поисках Принцессы, вряд ли оценит сиквел, где этого не будет или будет в ином качестве (наркоман-сантехник разыскивает возлюбленную, которую схватили панки из террористической организации «Гумба»). С этим можно согласиться.

Но зачем тогда надо дистанцироваться от успешной формулы во время разработки продолжения? Никто же не принуждает использовать старые приемы по многу раз, доводя людей до белого каления. Можно действовать аккуратно: добавлять новые элементы геймплея, придумывать внятные объяснения, почему эльфы и кунари в разных частях выглядят по-разному, резать откровенно ненужное, словом, не делать резких шагов в сторону, способных сбить с толку неподготовленных людей. Посмотрите на Assassin`s Creed: Brotherhood, если нужен пример поярче.

Ладлау продолжает: «Мы хотели убрать или упростить все переусложненные элементы Origins, те вещи, которые мешали получать удовольствие». Похвальное начинание. Недоделки в Origins присутствовали, факт. Но это же не повод браться за ножницы и резать всё (и достоинства и недостатки) на корню. Но BioWare так не считает. Результат: напарники открыты для нормального разговора, только когда появится пометка в журнале, их нельзя переодеть (разрешают только «улучшать» наряды, покупая в магазинах всякие подкладки и корсеты), они не могут покинуть команду из-за не нравящихся им действий игрока, а редкие подарки всегда отмечены биркой «это для Мериль/Варрика/Изабеллы»; во время переходов между локациями нет глобальной карты с random encounter`ами, равно как и нет тактического вида сверху в драках. Неужели это были пресловутые «переусложненные элементы»? Неужели они так напрягали рядовых геймеров? Почему же тогда я ни разу не слышал жалоб и криков в стиле «заткните рот Огрену»? Парадоксально, но возможность настраивать поведение союзников во время драк оставили. Похоже, эта фича была проста, понятна и не мешала никому.

Ни для кого это не новость, но все это сильно напоминает эволюцию Mass Effect. Первая часть вышла в конце 2007 года, отхватила массу восторженных отзывов и пыталась быть RPG с элементами шутера. Сиквел выпустили через два года, из него убрали все, за что критиковали оригинал, – и вышла отличная игра. Хотя выкидывать все, что плохо работало, вместо его доработки – далеко не лучший способ исправить недоделку, в случае ME2 исчезновение снаряжения (с очень неудобным интерфейсом) или ролевой системы со множеством навыков (половина из которых была пустой тратой очков) никого особенно не взволновало.

С Dragon Age 2 обошлись проще – удалили все, кроме боев, диалогов и сюжетных сцен. Больше там нет ничего, по большому счету. Как и в Mass Effect 2, впрочем. Но то был зрелищный шутер, где сайдквесты проходили в линейных, но разнообразных коридорах, а в остальное время мы изображали капитана корабля, исследующего целую Галактику. Хоук же предпочитает махать мечом да бродить по одной и той же шахте, упорно делая вид, что исследует доселе неизведанные пещеры. В свободную минутку он нарезает круги по Киркволлу, в котором с годами меняется лишь освещение. Ладлау и тут как тут: «Мы знали, что использование одних и тех же локаций по нескольку раз было рискованным шагом, но мы хотели вместить в игру как можно больше контента, поэтому попытались это проделать осторожно, с фантазией».

Но, во-первых, к игре уже в день релиза вышло с десяток мелких и не очень DLC. Одни по предзаказу, другие продаются за деньги в сетевом магазине. Вот вам и «больше контента». Во-вторых, с фантазией в Dragon Age 2 как раз не очень, на уровне «вчера на Расколотую Гору нагрянули драконы, сегодня пауки, а с ними вместе мертвяки. Хоук, дорогуша, помоги!». В лучшем случае разрешат идти по другому маршруту (не из начала в конец туннеля, а наоборот – велика разница). Кажется, при написании текстов это называется «добавить воды».

Так почему же подобная уловка удалась с Шепардом? Первая Mass Effect была не сказать чтобы великой RPG и довольно посредственным шутером, но в сумме получился весьма интересный проект с очень ярким главным героем. В сиквеле потуги на ролевушность убрали вовсе, боевую часть довели до ума – и результат получил главную премию BAFTA. Dragon Age: Origins, наоборот, была классической ролевкой с интересной тактической составляющей. Для Dragon Age 2 применили изменения, принесшие успех ME, но они не особо-то сочетаются с уже устоявшимся миром магов и драконов, где нет космических кораблей и перестрелок, а все расы похожи на людей. Графика там не Unreal Engine, у Хоука голос далеко не такой крутой, как у Шепарда, напарники не такие яркие, бои не настолько интересные, достопримечательностей мало и так далее. Все было бы ничего, да вот воспоминания о первой Dragon Age не дают спокойно играть в Dragon Age 2. Потому что это никакой не сиквел, развивающий идеи исходной RPG, а какое-то ответвление, которому двойка в названии – что корове седло. 0.5 смотрелось бы честнее. ■

** Мнение автора может не совпадать с мнением редакции.*

ДНЕВНИК ВОРЧУНА

С БОРИСОМ СОКОЛОВЫМ

ПОТОЛОК РОСТА

Сезон 2017/2018 завершился триумфально. Команда восьмой раз подряд сделала золотой дубль (выиграла чемпионат и кубок страны), а также третий раз за последние пять лет победила в главном европейском клубном турнире – Лиге чемпионов УЕФА. А еще есть дюжина расставленных в клубном музее красивых салатниц за победы в матчах за Суперкубок России, Суперкубок УЕФА и Клубный чемпионат мира. Все, точка: настала пора удалять игру с жесткого диска.

ВЫИГРЫШНАЯ КОМБИНАЦИЯ

Рецепт успеха в футбольных менеджерах довольно прост. Базируется он на трех китах: грамотная селекция, оптимальный тренировочный режим и эффективная экономическая политика клуба. Выбираем любую команду и начинаем расти. Постепенно избавляемся от «пенсионеров» и «предпенсионных» середняков. Ставим на их место талантливых ребят из дубля, а если таковых нет, то по мере сил скупаем «молодняк» по всему миру. При этом обязательно заключаем максимально длительные контракты сроком на пять лет да еще с возможностью автоматического продления на два года. Если правильно составить расписание тренировок и набрать в штаб помощников лучших специалистов, то через пару-тройку лет мальчишки превратятся в матерых профессионалов. Так, в своем первом сезоне в московском «Спартаке» в качестве главного тренера я сделал ставку в центральной зоне на Алекса и потихоньку подпускал к основе юного Жано Ананидзе. А вот на следующий год бразильский капитан был продан в мадридский «Атлетико» в полном расцвете сил (кстати, за очень хорошие деньги – ведь его цена только возросла), и его место окончательно занял Жано.

За четыре года его ключевые навыки удалось «прокачать» до максимального предела – 99 баллов. Аналогичным достижением из игроков данного амплуа мог похвастать только Лионель Месси. Ради интереса я посмотрел на рейтинг «состарившегося» Алекса: за четыре года пребывания в Испании у него как было 87 баллов, так и осталось.

По подобному сценарию происходила ротация футболистов и на других позициях. Ушли Ари, Ибсон, Шешуков. Когда аргентинскому защитнику Парехе стукнул тридцатник, настала и его очередь. Благо, молодых да перспективных на замену к тому времени было предостаточно. Дальше оставалось тратить заработанные деньги (рост показателей продаж билетов и фанатской атрибутики, призовые за выигрыш в турнирах, спонсорские контракты, а потом и выпуск собственных акций) на улучшение инфраструктуры стадиона, открытие по всему миру молодежных лагерей и покупку еще более «рейтинговых» юных дарований у клубов-конкурентов.

УДАР ГОЛОВОЙ

К сожалению, футбольные менеджеры устроены так, что на определенном этапе успешный игрок теряет мотивацию начинать следующий сезон. Зачем тратить еще десять-двадцать часов своего драгоценного времени на завоевание очередного набора «посудин»? Даже если что-то пойдет не так и ты, например, вылетишь из Лиги чемпионов на стадии полуфинала или обидно проиграешь решающий матч за кубок страны, то упущенное можно наверстать в следующем сезоне. Ведь у твоей команды самый лучший подбор исполнителей в каждой линии, чья суммарная трансферная стоимость переваливает за семьсот миллионов долларов. Даже если кто-то получит травму, то его место займет молодой и талантливый сменщик, предусмотрительно купленный пару сезонов назад «на рост» за три-четыре десятка миллионов долларов.

Проиграть в чемпионате попросту невозможно, поскольку ни у одного из конкурентов нет такого же подбора суперигроков. Основной состав твоей команды сминает соперников уже в первом тайме. Когда ведешь с разницей в два-три мяча, можно смело проводить точечные замены, чтобы повысить рейтинг более молодым игрокам запаса. И так каждый раз. Если в каком-то матче случится форс-мажор и соперник отстоит ничью или, того хуже, выгрызет победу с минимальным счетом, то это никак не отразится на итоговой таблице. Ну, будет к концу чемпионата отделять твою команду от ближайшего преследователя не 18, а 15 очков – не велика разница.

БЕЗЫСХОДНОСТЬ?

Так что же делать? Увы, от «потолка роста» никуда не скрыться. Рано или поздно голову будет подпирать здоровенная плита, пробить которую не смогут даже самые упертые игроки. Ну не предусмотрены для виртуальных футболистов 100-балльные рейтинги и все тут, только 99! Хоть ты тресни, но прокачать футболистов сильнее не получится – таковы правила. Остается только максимально отсрочить момент встречи головы с потолочным перекрытием. Для этого ставим в настройках предельный уровень сложности игры, становимся тренером самой слабой команды из черт знает какого по счету дивизиона и постепенно лепим из нее гранда мирового футбола. Но все равно при правильном подходе лилипут превратится в дылду. Просто восемь золотых дублей и вошедшие в привычку частые выигрыши Лиги чемпионов случатся не за 9-10, а 20-25 сезонов. Глядишь, к этому времени подоспеет следующий представитель серии с улучшенной графикой, свежими трансферами и обновленными рейтингами футболистов. Круг замкнется, и все начнется заново. ■

** Мнение автора может не совпадать с мнением редакции.*

Автор:
Эдди Коркоран

ЧУВСТВО ОПАСНОСТИ

SCRATCHES

ЗДЕСЬ КТО-ТО ЕСТЬ

Дома с привидениями – такой же классический сюжет для романтических ужастиков, как и ночь на кладбище и интервью с вампиром. Если углубиться в историю предмета, можно зарыться в такие хроноглубины, какие и не снились, – так что ограничимся психологическими основами темы. Они просты: дом с привидениями – это опасность там, где ждешь ее меньше всего; крушение последнего оплота уюта и спокойствия; монстр под кроватью. Когда что-то жуткое подстерегает тебя в темном переулке или во время служебной поездки – всегда можно успокоить себя тем, что рано или поздно кошмар закончится и ты окажешься в теплой ванне с бокалом пива в руке. Если же вдруг что-то жуткое селится в той самой ванной – дела плохи, бежать некуда, за спиной – безжалостная пустота.

ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Руссобит-М
РАЗРАБОТЧИК: Nucleosys
ДАТА ВЫХОДА: 08 марта 2006
СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА В ПРЕССЕ: 7,4/10

ПРОКЛЯТЫЙ СТАРЫЙ ДОМ

Именно поэтому истории о домах с привидениями зачастую так камерны, так интимны: имея дело с краеугольными камнями обывательского спокойствия, поневоле приходится играть на самых тонких струнах людской души. Отсюда любовные трагедии, родовые тайны, ужасы прошлых лет и прочие скелеты в шкафу, старательно припрятываемые всяким без исключения живым человеком. Вот и «Шорох» о том же: грехи, которые невозможно искупить, и тайное, вовсю стремящееся обратиться явью. Но в декорациях – все тот же мрачный особняк, который мы знаем и по «Ребекке» Дафны ДюМорье, и по «Дому ночных призраков» Уильяма Кастла… даже гостиничный номер 1408 Стивена Кинга является, по большому счету, комнатой это старого-старого дома.

С другой стороны, делать компьютерную игру про одержимую архитектуру – удел одиночек и бедных независимых студий. «Шорох» опять-таки именно таков: первый аргентинский квест, да и вообще первая более или менее популярная аргентинская игра, собрана буквально на коленке. Собрана энтузиастами, и собрана за копейки: для Аргентины, само собой, бюджет игры внушителен, но по общеиндустриальным меркам просто смешон. Вполне сравним с бюджетом другого ужастика, Dark Fall – так тот вообще сделан одним Джонатаном Боаксом. С Dark Fall, кстати, игру роднят не только финансы: по сути, «Шорох» – это вольное развитие идей, предложенных Боаксом. Главная из которых, конечно, – влияние на игрока с помощью звука.

СЛУШАЙ СЮДА

Итак, особняк Блэквудов: Майкл Артхерт покупает его, чтобы обрести вдохновение для новой книги – а вместо этого получает скрипы и шорохи по ночам. Пытаясь выяснить их происхождение, Майкл знакомится с историей предыдущих хозяев особняка – которая включает в себя жертвенные об-

ряды, жестокие убийства и каннибализм. Вот, в принципе, и все. Оригинально? Свежо? Смех! Однако страшно до такой степени, что некоторые впечатлительные люди – вполне взрослые люди – бросали игру после первых минут. Да, из-за звука. Такого аудиосопровождения вы не найдете больше ни в одной игре! И сложно, на самом деле, сказать, что именно в нем такого необычного: просто когда колонки (или наушники) выключены, на Scratches больно смотреть, а когда они включены... происходящее на мониторе превращается в один из самых жутких аттракционов в мире.

И ведь управление здесь дремучее, прямиком из Myst – со статичными картинками в качестве декораций, видом из глаз и перемещением по клику, и графика примитивная... Но ведь страшно же! Потому что мы можем обмануть глаза – и заставить их поверить в мнимость изображаемого – но не в силах справиться с тем, что слышим. Звук шагов для нас – всегда сами шаги, звук скребущих по паркету когтей – сами когти. Достаточно выдержать верные пропорции, не переборщить с драматическим эффектом, почаще оставлять героя в полной тишине... и куда только пропадает вся ирония, куда испаряется весь сарказм: мы ползем по тесному лазу, прислушиваемся к глухому эху и вздрагиваем от осыпающейся на голову штукатурки. Несмотря на то, что все это происходит лишь в нашем воображении! Мы ничего этого не видим – о чем говорить, если с настоящим противником мы столкнемся лишь единственный раз, в самом конце игры, во время впечатляющей кат-сцены... А вот нервы будут дрожать постоянно: когти, эхо, штукатурка и еще много, много всего. Возможно, отвечающие за эмбиент в Scratches люди и пускали, как разработчики Myst, пузыри в унитазе, чтобы сымитировать нужное звучание – но работает все это на сто процентов. Здесь можно сойти с ума от скрипа дверных петель и от случайного шороха за спиной, а уж когда бесстрашный Артхерт находит... все-все, молчу. Не хочется портить сюрприз.

НИЧЕГО ОСОБЕННОГО

И так уж вышло, что кроме звука в Scratches ничего такого и нет, но и имеющегося хватает с лихвой. В литературе тема домов с привидениями используется в том случае, когда нужно максимально полно погрузить читателя во внутренний мир и психологию семейного клана (реже – отдельного индивида), тут же этот самый дом выбран по другой причине. Старое здание с дурной репутаций – настоящий клондайк для звукорежиссера: если ваша цель – уши игрока, никакой другой сеттинг не подойдет лучше. Тут вам и скрип половиц, и тайные ходы, и общая атмосфера разложения и упадка (в режиссерской версии игры, «Шорох. Последний визит», эстетика декаданса чувствуется особенно сильно) – тем сильнее единственный за всю игру сильный сюжетный ход. Штамп о древних, незримых силах зла, поселившихся в мрачных стенах, настолько жив в нашем сознании, что сама мысль о том, что все эти звуки могут иметь вполне земную природу, даже не приходит в голову. Так что когда... хорошо-хорошо, снова молчу. Понимаю, вам хочется увидеть это своими глазами. Точнее, услышать. Хочу лишь дать единственный совет: прежде чем запускать игру, посмотрите на «ютубе» запись финального ролика – сразу, чтобы не проходить игру целиком, пожалейте свою нервную систем. Снова нет? Все же хотите увидеть и услышать. Что ж, ваш выбор. Вот ключ. Вот дверь. Добро пожаловать в особняк Блэквудов.

СТРАШНО ИНТЕРЕСНО

1. **Несмотря ни на что, в Scratches нельзя погибнуть.**
2. **В отличие от многих игр, использующих специальные звуковые банки, Scratches может похвастать уникальным, созданным специально для этого проекта набором аудио-файлов.**
3. **«Последний визит» – дополнительный квест, вошедший в режиссерскую версию игры (изданную в России).**
4. **Существует альтернативная концовка игры – чтобы ее получить, необходимо всю игру выполнять некоторые неочевидные действия. Концовка более мягкая – так что совершенно непонятно, кому она вообще нужна.**
5. **В 2009 году студия Nucleosys выпустила образовательный квест Risk Profile: Federal Cases, после чего была распущена. Scratches так и осталась единственным серьезным проектом аргентинцев.**

РЕЗЮМЕ

Насколько страшно: уж поверьте.
Почему страшно: потому что тварь иногда действительно прячется под кроватью.
Для кого страшно: для тех, кому нравятся чердаки и подвалы.

АНОНС

РС ИГРЫ #06'2011

ИЮНЬСКИЙ НОМЕР «РС ИГР» В ПРОДАЖЕ С 19 МАЯ

BATMAN: ARKHAM CITY

Мы отправляемя в Англию с визитом в студию Rocksteady, чтобы познакомиться с последней версией продолжения одной из лучших игр 2009 года, и лучшей игры про Бэтмана из когда-либо созданных вообще. Сумеет ли Arkham City превзойти предшественницу? Подробности в следующем номере.
Все в том же Лондоне пройдет мероприятие Electronic Arts Showcase, на котором издательство покажет свою линейку на этот год, в частности, впервые продемонстрирует Mass Effect 3 – ждем не дождемся.

А также:

– Risen 2
– Prototype 2
– Portal 2
– Darkspore
– Crysis 2 Multiplayer
– Jurassic Park
– Operation Flashpoint: Red River

и многое-многое другое...

gameland.ru

Это предварительный анонс. Мы работаем над следующим номером. Обновленный и окончательный анонс «РС ИГР» публикуется примерно за неделю до начала продаж журнала по адресу www.gameland.ru/articles/magazines/pg/